

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Arquitectura
Colegio de Diseño Gráfico



El libro-objeto como apoyo en la
difusión de las leyendas prehispánicas,
que para obtener el título de
licenciado en diseño gráfico.

Espinosa Isidro Adriana
Vázquez Martínez Marissa

Serrano Acuña Mara Edna
Rosas Loranca María Gabriela
Lobo Vázquez Elda Emma

21 -Abril- 2014



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Arquitectura
Colegio de Diseño Gráfico



El libro-objeto como apoyo en la
difusión de las leyendas prehispánicas,
que para obtener el título de
licenciado en diseño gráfico.

Presentan:

Espinosa Isidro Adriana
Vázquez Martínez Marissa

Serrano Acuña Mara Edna
Rosas Loranca María Gabriela
Lobo Vázquez Elda Emma

21 -Abril- 2014

Agradecemos a todas las personas que nos apoyaron e hicieron posible la realización de este proyecto.

Especialmente a nuestros padres que siempre han caminado junto a nosotros.

¡Gracias!



Índice

Página

- 9 Introducción
- 11 Antecedentes
- 13 Presentación del problema
- 14 Objetivos
- 14 Hipótesis
- 15 Justificación

Capítulo I Fundamentación teórica

- 16 Leyendas Prehispánicas
- 16 Características de la leyenda
- 18 Clasificación de las leyendas

- 20 Características de los niños de 2° grado de Primaria
- 20 Aspecto cultural
- 20 Aspecto social
- 23 Aspecto físico
- 23 Intelectual
- 23 Psicológico
- 25 Afinidades
- 26 Diseño de una propuesta gráfica
- 26 Características
- 27 Diseño didáctico
- 28 Tipos de materiales didácticos
- 28 Diseño editorial
- 29 El libro
- 30 Los componentes del libro
- 33 Tipografía
- 33 Color
- 35 Psicología del color
- 36 Ilustración
- 38 Libro-objeto

Capítulo II Análisis iconográfico

- 40 Nacionales
- 50 Internacionales
- 70 Conclusiones

Conclusiones



Formulativo Capítulo III

Proceso Metodológico	71
Proceso de diseño	72
Fase I	72
Fase II	72
Fase III	74
Fase IV	76

Formulativo Capítulo IV

Aplicaciones	80
Conclusiones	82
Referencias	84
Bibliográficas	84
Electrónicas	84
Anexos	88

Introducción

Para entender las leyendas prehispánicas primero se debe definir qué son las leyendas, sus características y clasificación, es por eso que se investigó cada punto que es esencial para poder comprenderlas.

Por otro lado, para lograr llamar la atención de los niños de 2º grado de primaria se debe conocer sus características culturales y sociales, que es el comportamiento que tienen con su familia, amigos o conocidos y psicológico basándose en la teoría de Jean Piaget y Erik Erikson, cabe mencionar los gustos que tienen los niños en cuanto a las historias que les cuentan y cómo es que prefieren conocerlas.

Por último, para establecer los elementos principales de una propuesta gráfica se deben definir y señalar las características, así como las áreas donde se ocupan medios gráficos. Estas se dividen en nueve áreas pero las más relevantes para este proyecto serán el área de diseño didáctico y el área de ilustración.

Por lo lado, se puntualiza cuáles son los materiales gráficos que se ocupan en el área de diseño didáctico por lo que se determinó que el libro cumple con las características necesarias para difundir la leyendas por lo tanto se definirá y se especificará que partes lo componen, así como los tipos de libros que existen.

Cabe mencionar que el área de ilustración es de suma relevancia para esta investigación ya que por medio de ella se busca captar la atención de los niños de segundo grado de primaria por esta razón se hará el análisis gráfico de la cultura Azteca el cual se desglosa en el color, las formas y la textura que ocupó dicha cultura. Finalmente, el libro y las ilustraciones en conjunto pretenden contribuir a la difusión de las leyendas prehispánicas mexicanas.

Antecedentes

La realidad es explicada desde diferentes puntos de vista: el científico, histórico o literario. Eso pasa con las leyendas, no son explicables ni por la ciencia ni por la historia, tienen su propia razón poética ya que las leyendas son la interpretación de la realidad (Caso, A.; 2003: 7).

Las leyendas son parte importante de las diferentes culturas que existen en todo el mundo, ya que contienen enseñanzas que se van transmitiendo generación en generación, no se sabe con precisión el nacimiento de éstas, pero sí que se mantienen vivas en la actualidad dando realce a las tradiciones, valores, creencias, hazañas e historia de los pueblos que las cuentan (Álvarez, J. De la R.; 1997: 13).


El medio por el cual se transmiten es de manera oral o escrita, lo cual lleva a épocas remotas y culturas que alguna vez existieron y solo viven y se conocen por medio de ellas, cada vez que pasan de generación en generación pueden ser distorsionadas sin perder la esencia de la historia también como sucede en la actualidad y dependiendo de la región en la que se cuente la historia, varían en cuestión de épocas combinado lo prehispánico con la época colonial o viceversa.

Toda leyenda inicia con un acontecimiento real pero adornado con elementos de la fantasía popular, el cual logra capturar la imaginación y la mente de las personas para que trascienda a la siguiente generación, la cual da popularidad al acontecimiento, se diferencia de la historia tanto por el énfasis de la narración como por su propósito, que algunas veces es de tipo didáctico o nacionalista (Mitos y leyendas. Octubre 2013. [En línea]).

La historia y la religión han partido de un principio irreal que poco a poco toman perfiles reales. La leyenda se cultiva universalmente, ya que en ella se encierra en sí la ingenuidad y el encanto de cada pueblo. España, China, Japón y Rusia se han caracterizado por su culto legendario y sus manifestaciones de arte. Las cuales han aprovechado los temas que les proporcionan sus leyendas, porque en todos los pueblos la leyenda constituye la consciencia espiritual de los hombres (Meza, O.; 2009: 4).

Por ejemplo, las leyendas en España son una mezcla de tradiciones célticas, ibéricas, romanas, visigodas, judías y árabes en las más diversas lenguas. Varias de las leyendas aparecen en el Romancero y a través de él, en el teatro clásico español. Un verdadero vivero de leyendas es la obra de Cristóbal Lozano y la novela cortesana del Barroco. Numerosos escritores eclesiásticos compilaron leyendas y tradiciones piadosas en distintas colecciones, la más conocida pero no la única, es el Flos sanctorum.

En siglo XIX los románticos empiezan a experimentar interés por recopilarlas, estudiarlas o incluso imitarlas. En 1838 se publican unas leyendas y novelas jerezanas; en 1869, 1872 y 1874 aparecen ediciones sucesivas de las leyendas y tradiciones populares de todos los países sobre la Santísima Virgen María, recopilarlas y ordenadas por una Sociedad Religiosa.



En 1853 Agustín Durán, que había publicado los dos tomos de su monumental Romancero general o colección de romances castellanos, publicó la leyenda de las Tres toronjas del vergel de amor. Ángel de Saavedra, duque de Rivas, cultiva el género de la leyenda en verso y Fernán Caballero traduce leyendas alemanas, compila y reúne colecciones de las españolas. Las leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer, tanto publicadas como recopiladas póstumamente, son de las más expresivas en prosa, pero tampoco desmerecen las leyendas en verso de José Zorrilla y de José Joaquín de Mora. Tras Washington Irving, el arabista Francisco Javier Simonet publicó en 1858 La Alhambra: leyendas históricas árabes; José Lamarque de Novoa publicó Leyendas históricas y tradiciones (Sevilla, 1867); Antonia Díaz Fernández de Lamarque, Flores marchitas: baladas y leyendas (Sevilla, 1877); Manuel Cano y Cueto se ocupó de las leyendas sobre Miguel de Mañara (1873), y a estos nombres habría que añadir otros como María Coronel, Josefa Ugarte y Casanz, Teodomiro Ramírez de Arellano, José María Goizueta (Mitos y leyendas. Octubre 2013. [En línea]).

En nuestro país siguen presentes las leyendas, más en zonas rurales o indígenas donde aún se cuentan a los pequeños para su diversión, asustarlos o darles a conocer de una misma. En México se han dado a la tarea de darles una difusión adecuada a éstas, uno de los programas "La hora del cuento". El objeto de la actividad era rescatar la importancia de la oralidad como parte actual y al mismo tiempo rescatar, promover y difundir las leyendas mexicanas, como parte del legado cultural de los y las mexicanas este movimiento cultural fue dirigido por Verónica Nagoe (leyendas mexicanas. Noviembre 2013. [En línea])

Presentación del problema

México tiene la cualidad de contar con gran variedad de leyendas en diferentes partes de su territorio; ya que cada pueblo, cada monumento, cada ruina; en las flores y pájaros, en los ríos y lagos, en las sierra y volcanes, se esconde una leyenda que fluye sencilla, sensitiva e ingenua como el alma de estos elementos, las cuales han sido decoradas con episodios imaginativos que les otorgan un carácter único e irrepetible. Un ejemplo son las leyendas que remontan a la época prehispánica, las cuales han llegado por medio de la tradición oral y escrita; estas leyendas brindan un lazo que sirve para conectar a las personas con su tierra y su origen, además de ayudar a recordar su pasado aunque han experimentado reelaboraciones a través del tiempo. Estos cambios suelen ser causados por exageraciones de una persona para hacerla más interesante, entretenida o combinar dos épocas distintas.

Para hacer verídica la información se realizaron encuestas en la escuela primaria Mtro. Raúl Isidro Burgos a los estudiantes que cursan el 2° grado, las preguntas hechas fueron cinco, donde se trataba de ver más a fondo la situación actual en la que estaban las leyendas prehispánicas entre los niños, las encuestas fueron aplicadas a 71 alumnos (ver anexo 1).

Las cuales arrojaron los siguientes datos: en la primera, al 94% de los niños les gustan las leyendas y a sólo un 6% no le agradan y las han escuchado por parte de algún familiar, maestro o amigo alguna de ellas, en la segunda pregunta el 75% conoce lo que son las leyendas prehispánicas aunque no tiene claro y definido lo que es la época colonial y la prehispánica, las dos historias más populares entre los infantes son la de los Volcanes con un 25% y el sol y la luna con 22%, para ellos es más entretenido leerlas porque logran comprenderla un poco más, desarrollando su imaginación con la lectura. Muestran mayor interés por una animación en donde se les pueda narrar una historia. También que la gran mayoría cuenta con acceso a internet y que visitan frecuentemente páginas donde puedan ver sus caricaturas favoritas (ver anexo 2).

La encuesta también arrojó el dato de que aunque los niños tienen la noción de lo que son las leyendas no diferencian entre lo que son prehispánicas y de la colonia. La mayoría de ellos han escuchado por parte de algún adulto una narración. A través de diferentes entrevistas realizadas a personas con el conocimiento sobre las leyendas de su región, se puede apreciar las diferencias que existen entre los relatos y que por eso se lleguen a confundir en épocas o mezclas de diferentes culturas.



Objetivos

General

Difundir las leyendas prehispánicas en niños de 2° grado de la escuela primaria Mtro. Raúl Isidro Burgos mediante una solución gráfica

Específicos

- Explicar las características de las leyendas prehispánicas.
- Determinar las características de los niños de 2° grado de primaria.
- Establecer los elementos principales de una solución gráfica para difundir las leyendas.
- Elaborar una propuesta gráfica

Hipótesis

- A partir del desarrollo de material gráfico enfocado a la difusión de las leyendas prehispánicas en niños de 2° grado de primaria de la escuela Mtro. Raúl Isidro Burgos se pretende generar mayor difusión a éstas.

Justificación

Este proyecto busca apoyar a la difusión de las leyendas prehispánicas, porque en ellas se encierra la historia y explica los orígenes espirituales de los pueblos mesoamericanos mediante la narración de la fantasía popular mexicana. Además las leyendas son expresiones culturales que refuerzan la identidad nacional y se transmiten de generación en generación las cuales contiene sucesos a las que se le confiere cierta singularidad.

Por tal motivo predomina la necesidad de promover la diversidad cultural de las leyendas en México, para contribuir a la formación infantil, ya que al tener bien cimentadas las raíces de la cultura, se podrá hacer frente a otras culturas extranjeras, lo cual es uno de los retos a los que se enfrentan todas las culturas en la actualidad. Por otro lado, para saber la cultura que tienen los niños de esta edad, Piaget menciona que en los niños de 7 u 8 años de edad se despierta el interés en saber acerca de qué sucede en su entorno, los fenómenos que lo rodean, cuál es su origen y esto los lleva a saber que sucede en el contexto donde viven; a esta etapa la denominó como operaciones concretas, y es cuando surge la capacidad de aplicar la lógica y las operaciones mentales esto les permiten abordar los problemas en forma más sistemática que un niño de menor edad, por lo tanto en esta etapa de desarrollo lógico mental que cursan los infantes es excelente para que comiencen a conocer las leyendas prehispánicas ya que las entenderán un poco más y sabrán que son parte de la cultura de donde viven, enseñándoles sus raíces mediante la fantasía.

Como es una etapa donde el infante aún atraviesa cambios importantes en el aspecto lógico mental y aun no se desprende del todo del pensamiento de fantasía y asombro que le causan las cosas que rodean su entorno, es importante el apoyo de un material visual que cumpla con las función de llamar su atención y a la vez que contribuya a la difusión de las leyendas prehispánicas, las cuales sean entendibles para los niños; por lo cual se analizaron las diferentes leyendas de la cultura azteca ya que esta cultura es una de las más sobresalientes del México antiguo, por lo tanto se pretende retomar elementos como el color, las formas y las texturas que tiene esta cultura.

Capítulo I

Fundamentación teórica

Leyendas prehispánicas

Definición de una leyenda: “Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente eco tipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece” (Timothy R. Tangherlini en 1990).

Por lo tanto una leyenda es una narración de hechos naturales, sobrenaturales o mezclados, que se transmite de generación en generación en forma oral o escrita. Por lo general, la historia se encuentra de forma unida entre el mito y el acontecimiento real.

Se encuentra en un tiempo y lugar determinado para los miembros de una comunidad, lo que aporta al relato algo de credibilidad. En las leyendas que presentan elementos sobrenaturales, como milagros, presencia de criaturas místicas deidades o de ultratumba, etc., estos se presentan como reales, pues forman parte de la visión del mundo propia de la comunidad en la que se origina la leyenda. En su proceso de transmisión a través de la tradición oral las leyendas experimentan a menudo supresiones, añadidos o modificaciones, surgiendo así todo un mundo lleno de variantes. Por lo que es motivo es difícil que una leyenda mantenga la historia de manera original cuando surge (Concepto de leyenda , 2014).

Características de la leyenda

Una leyenda es un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe tanto por el emisor como por el receptor, como parte de la historia. La leyenda posee cualidades que le dan cierta credibilidad, pero al ser transmitidas de boca en boca, se va modificando y mezclando con historias fantásticas. Parte de una leyenda es que es contada con la intención de hacer creer que es un acontecimiento verdadero, pero, en realidad, una leyenda se compone de hechos tradicionales y no históricos. Dando un sentido más emocionante al relato y destacando a sus deidades o seres fantásticos de la región en el cual se trasmite la historia (EcuRed, 2014).

El término “leyenda” proviene del latín leyenda, que significa “lo que debe ser oído”. Originalmente, era una narración escrita que era leída en público en las fiestas de los santos del poblado. Desde el siglo XIX, la leyenda es considerada como un sinónimo de la llamada tradición popular. Como parte del género literario, la leyenda es considerada como una narración de carácter ficticio con origen oral mezclado con parte de la historia de la región donde se cuenta (EcuRed, 2014).

Una leyenda tiene como característica fundamental, que es de carácter oral, es decir, es un relato hablado que se transmite tradicionalmente en un lugar, un pueblo, una población. Cabe mencionar que una leyenda señala en su historia sitios precisos del lugar donde se origina, que son parte de la realidad, además, se relaciona con hechos, lugares, monumentos, personas o comunidades. Los hechos relatados en una leyenda normal, son transformados con el correr de los años, a menos que las leyendas sean escritas, ya que no cuentan con esa característica aunque eso no asegura que no sufran alguna transformación tanto en esencia como lugar o época. Algunas leyendas comienzan y continúan siendo de carácter oral, mientras que otras tienen el mismo origen pero posteriormente pasan a ser escritas. Los que llegan a plasmar a escribir una leyenda pueden llegar a modificarla y adaptarla a las costumbres y tradiciones de su comunidad o religión, tal ejemplo sería una de las leyendas más populares en el estado de Puebla La llorona que cuenta con tres versiones distintas tanto en época como lugares (Arte y humanidades, 2014).

Aunque la leyenda tiene historias maravillosas y ficticias, normalmente se basan en la realidad, ya sea de una persona, de un lugar, de un fenómeno natural, etc. Así, se pueden contar leyendas de héroes, de la historia, de santos, etc., dándole a la leyenda la posibilidad de ser religiosa, profana, popular o erudita. Es esto lo que la diferencia del mito, del cual es pariente, ya que el mito es esencialmente un relato de hechos maravillosos y fantásticos, con personajes sobrenaturales o de ultratumba y que trata de explicar el origen de las cosas, o fenómenos naturales, responder preguntas relacionadas con la creación o el fin del mundo, etc. La leyenda, en lugar de explicar algo sobrenatural, trata de dar a conocer, de manera llamativa, las características de un pueblo, región, costumbres, tradiciones, etc. Es esa cercanía con la cultura de un lugar determinado, lo que hace a la leyenda parte del folclore.

Hay muchas leyendas que son específicas de algún país, ciudad, región o pueblo, pero hay otras muchas que son compartidas por todo el mundo, sí con un origen específico, pero debido a la globalización, se han vuelto más populares y comerciales. Es el caso de leyendas como la isla de Atlántida, la ciudad de El Dorado, Robin Hood, el Rey Arturo, la Piedra Filosofal, Beowulf, entre otras sacándoles provecho. Muchas leyendas han sido la causa de hallazgos por parte de arqueólogos, de culturas que por mucho tiempo fueron consideradas solo una leyenda. Es el caso de Troya y su famosa guerra, Pompeya y su gran destrucción, entre otras (De conceptos, 2014).

Clasificación de leyendas

Leyendas Teogónicas:

Narran el origen y la historia de deidades de la comunidad en donde surgen. En ocasiones en las sociedades de carácter arcaico, los dioses no son preexistentes al hombre. Por el contrario, con gran frecuencia los humanos pueden adoptar la forma de objetos de la vida cotidiana, en animales y en dioses. Los dioses no siempre son tratados con respeto: están muy cercanos a los humanos y conviven con ellos pueden llegar a ser víctimas o héroes de aventuras parecida a las de los seres humanos.

Ejemplos:

- El quinto sol
- Los primeros Dioses

Leyendas Cosmogónicas:

Tratan de dar a entender y explicar la creación del mundo. Son las historias más universalmente extendidas desde los comienzos del cosmos y de las que más abundan en todas las leyendas. A menudo, la tierra, se considera como originada de un océano primigenio. En otras ocasiones deidades gigantes como titanes, desempeñan una función determinante en esta creación; en este caso tales deidades gigantes, que son semidioses, constituyen la primera población de la tierra antes de la aparición del hombre y la mujer. Por su parte el ser humano puede ser creado por elemento existente como la tierra, agua, fuego, viento, o por alguna extremidad de algún dios, un animal, planta o de un árbol. Los dioses les enseñarían a vivir sobre la tierra.

Ejemplos:

- El sol y la luna
- Quetzalcóatl

Leyendas Etiológicas:

Explican el origen de los seres humanos y de las cosas; tratan de explicar las calamidades del presente de la sociedad. No constituyen forzosamente un conjunto coherente y en otras ocasiones toman la apariencia de una fábula.

Ejemplos:

- El sol y la luna
- La muerte de los muñecos de palo

Leyendas Escatológicas:

Estas historias tratan de explicar lo que vendrá a futuro, el fin de los tiempos; en la actualidad, en nuestras sociedades aún tienen una cantidad muy grande de personas que disfrutan al escucharlas o leerlas. Estos mitos se pueden dividir en dos clases principales: los del fin del mundo por el agua, o por el fuego. Con frecuencia tienen origen astrológico. La tragedia del fin se anuncia por una mayor frecuencia de eclipses, terremotos, y toda clase de catástrofes naturales inexplicables, y que aterrorizan a los humanos.

Ejemplos:

- La casa del trueno
- La cuitlapaton

Leyendas Morales:

Están presentes en casi todas las sociedades: lucha del bien y del mal, angeles y demonios, etc. En estas particularmente tratan de enseñar moralejas o sucesos que se presentan en la vida cotidiana de las personas para que puedan entender y no cometer los errores que se narran en estas, son importantes para un grupo social. Otros son antropológicos, relativos a la aparición del ser humano.

Ejemplos:

- La piedra de Julupan
- Cuando el tunkuluchú canta

Leyendas Histórico-Culturales:

Son las historias de tipo social alargadas vulgarmente entre la comunidad, basadas en una subjetiva interpretación historiográfica; principalmente fundamentada en un malentendido, o en una truncada o parcial transmisión de realidad histórica con hechos fantásticos en el suceso real, Se caracteriza por la imposibilidad de poder ser considerada como veraz, como se definiría para estrictamente leyenda histórica, con un poco de credibilidad todavía no demostrado en el tiempo. Por lo que el mito histórico difiere principalmente de una leyenda, en que esta última presenta un rango de duda en aquella, la cual cuenta con pruebas casi nulas testimoniales o historiográficas que evidencia la mentira y que, posteriormente, ha sido difundida en la manera de un típico mito histórico-cultural llamado vulgarmente leyenda urbana (Clasificaciones, 2014).

Ejemplos:

- La noche triste
- El haninco

Características de los niños de 2º grado de primaria

Los niños y las niñas de segundo grado de primaria han dado pasos importantes hacia su apreciación objetiva del mundo entre la informalidad de las relaciones familiares y la formalidad de las escolares.

Estos niños comienzan a adquirir conciencia de los límites impuestos por la propia realidad, así que su curiosidad se intensifica y comienzan a preguntarse causas de fenómenos incluso de su anatomía. Hay cambios en su conducta, en cuanto a su entorno social: familia y amigos. En esta edad aprovechan su afán investigador y su deseo de contacto con el mundo para estimular el abandono de la timidez o de la prepotencia, de la indiferencia y de las conductas subjetivas que inhiben la socialización. Es ahora cuando debe fomentarse en él la práctica de la lectura para que puedan entrar en contacto por sí mismos, en la medida de sus capacidades, con las grandes realizaciones de la cultura humana y las actitudes de tolerancia y solidaridad que deben dirigir la vida de toda persona. (Fernández Editores, 2011).

El entorno cultural es un factor que se debe tener en cuenta ya que cada cultura

Cultural

tiene sus propias matizaciones acerca de cómo se deben establecer las relaciones entre diferentes personas. El aspecto social que son las relaciones afectivas con familia y amigos así como aspecto físico e intelectual son parte de la cultura que hoy en día se les inculca a los niños desde pequeños y ellos empiezan a darse cuenta a partir de los 7 años en adelante según Piaget y su teoría de que entran en la etapa de las operaciones concretas, es por esto que a nivel psicológico se deben tener en cuenta aspectos relacionados con el comportamiento de los niños tanto en la escuela como en el hogar (Fernández Editores, 2011).

En el aspecto social es importante saber una definición que recoge la idea básica de

Social

un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos especialmente la definición de Rinn Markle (1979) que dice: La expresión Habilidades Sociales se refiere a un repertorio de comportamientos verbales y no verbales a través de los cuales los niños incluyen en las respuestas de otros individuos (compañeros, padres, hermanos, etc.) en el contexto interpersonal.

Este repertorio actúa como un mecanismo a través del cual los niños inciden en su medio ambiente obteniendo, suprimiendo o evitando consecuencias deseadas y no deseadas en la esfera social, en la medida que tienen éxito para obtener las consecuencias deseadas y evitar o escapar de las no deseadas sin causar dolor a los demás, se considera que tienen habilidades sociales.

Así, la relación con los compañeros, la aceptación y popularidad juegan papel importante en la socialización infantil. Las habilidades sociales proporcionan a los niños un medio a través del cual pueden dar y recibir recompensas sociales positivas, las cuales conducen a un incremento de la implicación social, generando más interacciones positivas (Psicodiagnos, 2012).

Afectiva

Existe un primer factor relevante y recurrente en la familia actual: “la falta de tiempo para estar con los hijos”. Muchos padres justifican así el hecho de que no hayan atendido debidamente las necesidades afectivas de sus hijos desde las etapas más tempranas. Las consecuencias pueden ser nefastas para integridad emocional del niño. Un segundo factor a considerar es la poca capacitación de los padres. Muchos de ellos quizás pertenecen a entornos donde tampoco recibieron una atención afectiva suficiente y, por tanto, se les privó del aprendizaje acerca de cual era la mejor forma de educar e interactuar con los hijos. Un tercer factor se puede situar sobre circunstancias sobrevenidas, a veces imprevistas, como los problemas de trabajo, económicos, de relación en la pareja, etc. (Psicodiagnos, 2012).

Familia

La función fundamental de la familia tradicional era tener hijos, cuidarlos y educarlos. Dentro de la familia, el padre asumía el papel de cabeza del grupo y se le concedía mayor autoridad de forma más o menos explícita. Los hijos debían obedecer a los padres, al menos hasta la mayoría de edad aunque las costumbres de la época solían alargar ese tiempo hasta el matrimonio de los hijos, este sistema parece ser antiguo, restrictivo o limitador de los derechos individuales, pero lo cierto es que era también estable por ley, por costumbres y por moral. Todo ello ofrecía un marco claro para los futuros conyugues y sus hijos. No se discutía la autoridad jerárquica de los padres abalados además por los modelos educativos en la escuela.

No se contemplaba la separación y, por tanto, había pocos hijos fruto de esas situaciones. La excepción la constituían los niños nacidos fuera del matrimonio o los abandonados que eran susceptibles de sufrir cierta marginación.

La familia ha ido dejando paso a nuevas formas de familia, cada una de ellas con sus peculiaridades, pero con un rasgo en común: la necesidad de fortalecer el trabajo de vinculación con los hijos ya que para ellos las nuevas formas pueden suponer un desajuste emocional (Psicodiagnos, 2012).

Los niños de 7 años de edad empiezan a compartir experiencias con personas ajenas a la familia. Los amigos empiezan a adquirir importancia y cada vez más el niño buscará en ellos compañía, complicidad y consejo. Los amigos acompañan, enseñan a compartir, a resolver conflictos, a desarrollar la empatía y a ver la vida desde el punto de vista de los otros. Forman parte esencial del niño. A los 7 años empiezan los juegos en grupo y aparece la necesidad de reciprocidad e igualdad.

Juzgan y comparan a los amigos, valoran “quién hace qué para quién”, a quién invitan y quien le invita a quedarse a dormir o a su cumpleaños (Padres o nones, 2014).

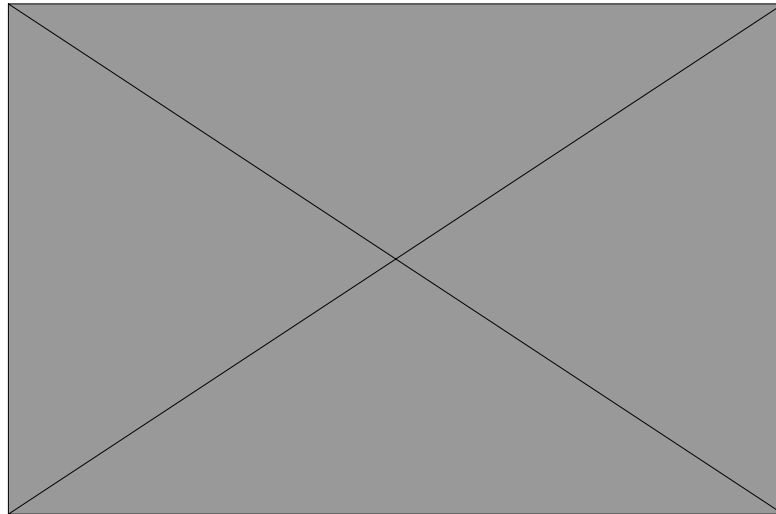


Imagen 1
Fuente: internet

Aspecto físico

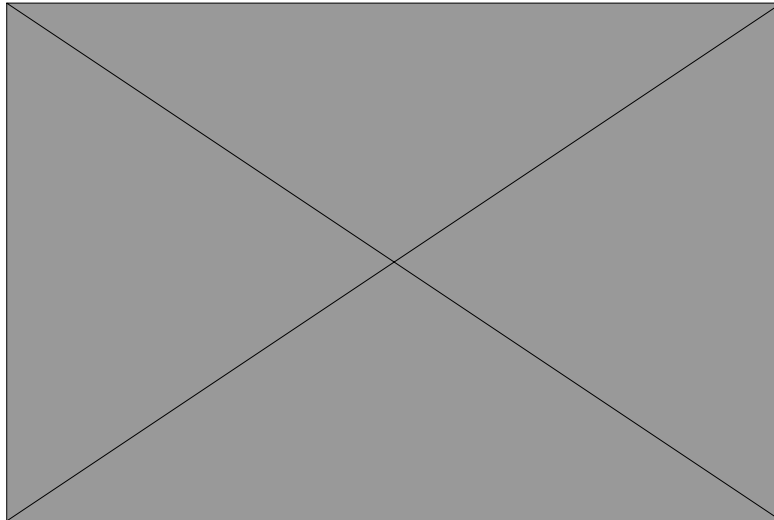
Los niños y niñas de siete años tienen interés en los cambios sucedidos tanto en su cuerpo como el de los demás, les interesa el desarrollo de su anatomía y se hacen una pregunta clave: ¿de dónde provengo?, las dudas de los procesos de concepción y embarazo aumentan conforme son más drásticos los cambios en su propio cuerpo. Comienzan a mudar su dentición y a aumentar su talla y su peso. Tales variaciones, para ellos incomprensibles, les producen incomodidad, pero tienen el efecto de concentrar su interés en los cambios que suceden (Psicodiagnos, 2012).

Intelectual

La etapa escolar está marcada en el área social por un cambio importante. En este período existe un gran aumento de las relaciones interpersonales del niño; los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo. Entre los escolares hay mayor énfasis en la cooperación mutua, lo que implica dar y tomar, pero que todavía está al servicio de intereses propios (nos hacemos favores).

Existen técnicas y herramientas útiles para modificar y controlar la conducta en un aula tanto a nivel individual como grupal. Se exponen diferentes estrategias conductuales adaptadas para su uso en el ámbito de la enseñanza (Desarrollo infantil en periodo escolar, 2014).

Imagen 2
Fuente: internet



Psicológico

Los niños de 7 años de edad se muestran más tranquilos y controlan más sus comportamientos. Realizan hábitos solos como bañarse, vestirse, lavarse, etc.

Distinguen con claridad el lado derecho y el izquierdo, tanto sobre sí mismo como en relación a otros. Esto lo explican las teorías de Piaget y Erickson, las cuales hablan de la etapa en la que entran los niños y como se desarrollan en su entorno (Psicología infantil, 2013).

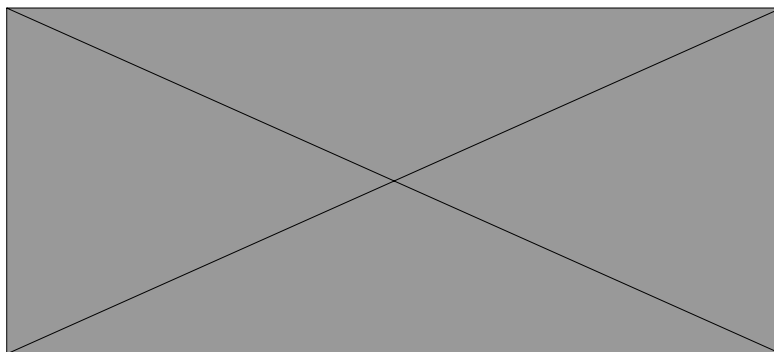
Teoría de Piaget

Jean Piaget fue el psicólogo suizo interesado en conocer las estructuras cognoscitivas que caracterizaban un período concreto del desarrollo.

En su teoría no es tan importante el haber adquirido el estadio a una determinada edad sino la secuencia, el orden por el que se construye el conocimiento.

Se acepta que el ciclo evolutivo de cada niño es peculiar con su propio ritmo de adquisiciones pero siguiendo el mismo orden. De esta forma, Piaget sostiene que, a partir de los reflejos innatos, el bebé va adquiriendo un conjunto cada vez mayor de esquemas, que progresivamente se flexibilizan y se hacen más complejos, permitiéndole mostrar una creciente habilidad en sus intercambios con el medio.

Imagen 3
Fuente: internet



Según Piaget el periodo de preparación y organización de las operaciones concretas se caracteriza por la capacidad que tiene el niño de representación, el cual él lo llama la función simbólica o semiótica, que es la capacidad de representar lo real por medio de significantes diferentes de las cosas significadas y ésta se plasma en diferentes campos a través de la imitación, dibujo, el juego y en especial el lenguaje. En el periodo preoperatorio este nuevo potencial del pensamiento representativo no se llega a liberar el pensamiento del sujeto de los aspectos superficiales, siendo aún su pensamiento intuitivo, prelógico y sólo a partir de los 7 años el niño es capaz de realizar acciones mentales que se llaman operaciones y muestran un pensamiento lógico.

Estas operaciones tienen un rasgo principal que es su carácter reversible, un ejemplo claro es si un niño del estadio operatorio concreto dice que la cantidad de líquido en un recipiente no cambia si la trasladan a otro con una forma diferente porque “puede volverse al otro recipiente como estaba y será la misma cantidad”, está dando un ejemplo de reversibilidad que caracteriza las operaciones. Ahora bien, las operaciones concretas están ligadas a la acción y el niño es incapaz de construir un discurso lógico usando proposiciones verbales independientes (Psicodiagnos, 2012).

Teoría de Erik Erikson

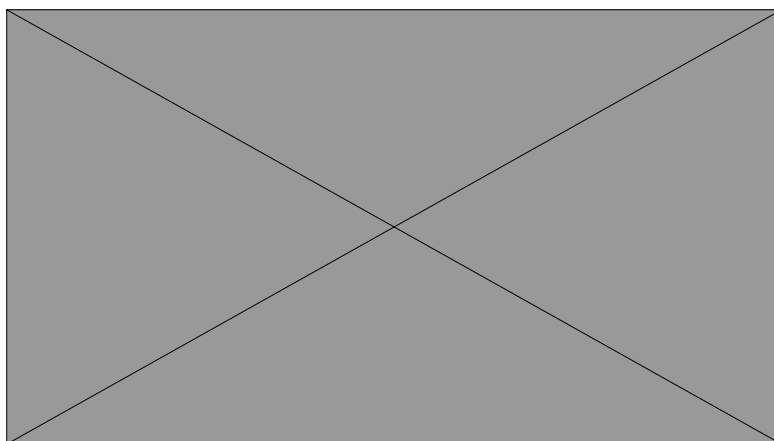
La innovación más importante de Erikson fue la de postular cinco estadios (Confianza vs. desconfianza, Autonomía vs. vergüenza y duda, Iniciativa vs. culpa, Laboriosidad vs. inferioridad, Identidad vs. confusión de roles) como Freud había hecho, sino ocho, estos estadios tratan de hacer comprender el desarrollo de las personalidades. Erik elaboró tres estadios adicionales de la adultez a partir del estadio genital hasta la adolescencia descrito por Freud. Parece lógico estipular que debe haber una extensión de los estadios que cubra el resto de nuestro desarrollo el cual corresponde al siguiente.

Estadio IV

Esta etapa corresponde a la de latencia comprendida entre los 6 y 12 años de edad del niño escolar. La tarea es desarrollar una capacidad de laboriosidad al tiempo que se evita un sentimiento excesivo de inferioridad. Los niños deben “domesticar su imaginación” y dedicarse a la educación y a aprender las habilidades necesarias para cumplir las exigencias de la sociedad. Sin embargo, la malignidad más común es la llamada inercia. Esto incluye a todos aquellos que poseen un “complejo de inferioridad”.

Si a la primera no se logra el éxito, ¡no volvamos a intentarlo!. Por ejemplo unos fueron humillados en el gimnasio, entonces nunca harán ningún deporte. Otros no desarrollan habilidades sociales (la más importante de todas), entonces nunca salen a la vida pública. Se vuelven seres inertes. Lo ideal es desarrollar un equilibrio entre la laboriosidad e inferioridad para mantener sensiblemente humildes y así se tendrá la virtud llamada competencia (Teorías de la personalidad, 2002).

Imagen 4
Fuente: internet

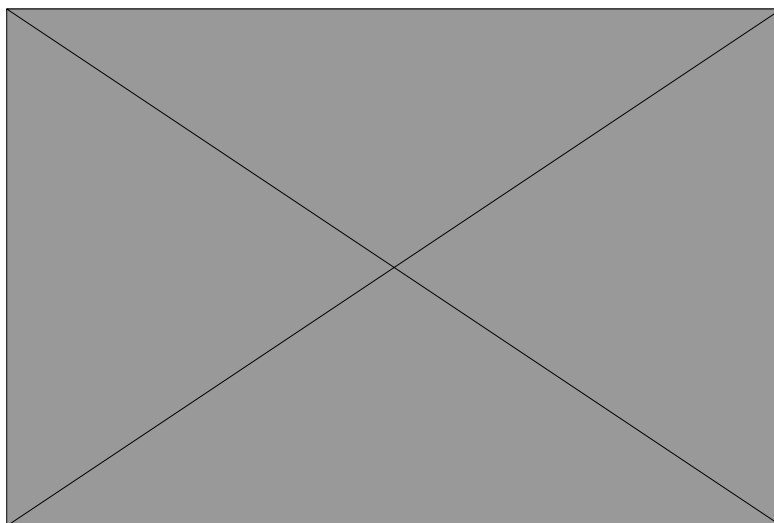


Afinidades (gustos e intereses)

La forma en que los niños usan los medios de comunicación tiene que ver con quienes son, ellos pasan por las mismas etapas de desarrollo pero eso no hace que haya dos exactamente iguales.

A los niños a los 7 años les gusta hacer manualidades y hacer cosas creativas, les gusta a veces jugar solos, son tímidos cuando hacen algo por primera vez, cuando empiezan a hacer una tarea quieren terminarla y no dejarla incompleta, les cuesta trabajo llevarse con hermanos o hermanas y con otros niños o personas adultas, incrementa su interés por el espacio, la historia, geografía, etc., son temas que un niño a esta edad son interesantes porque explican y resuelven las dudas de ellos (Los niños y los medios, 2014).

Imagen 5
Fuente: internet



Diseño de una propuesta gráfica

La Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1998, define al diseño como: “La disciplina que estudia la aplicación de los procedimientos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los mensajes visuales”. Por lo que esta profesión se encarga de crear, programar y efectuar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.

Por lo tanto, para desarrollar una propuesta gráfica es necesario contar con una metodología, la cual, ayudará a plantear los procedimientos para la resolución del problema sin olvidar las características de los niños de la escuela primaria Mtro. Raúl Isidro Burgos por lo que ya se ha visto en el capítulo anterior se tomará en cuenta los aspectos sociales y culturales.

Características

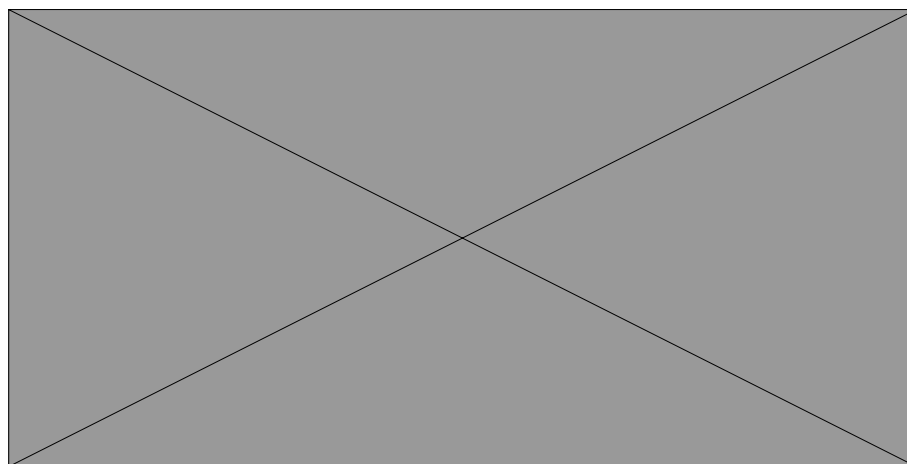
Una propuesta gráfica debe ser clara y concisa, por lo que debe ofrecer información suficiente para responder a cualquier pregunta. En esta fase del proceso creativo se debe realizar el procedimiento de bocetaje con el cual se delimitaran los lineamientos generales y composición del proyecto.

Los bocetos son catalogados dependiendo de su elaboración y complejidad de esquematización.

- Burdo: son las primeras líneas y trazos hechos para definir características principales del diseño o la ilustración. Tiene como principal objetivo definir una idea general sobre lo que se quiere hacer.
- Comprensivo: Es un tipo de boceto más detallado y con más información acerca de la distribución espacial de los elementos, es decir, tener en cuenta la posición de fotografías y textos e ilustraciones.
- Dummy: el boceto más elaborado que podemos hacer, define cada uno de los elementos visuales que compondrán la propuesta final. En este se pueden definir también colores, tipo de papel a utilizar, así como las tipografías (Red Gráfica Latinoamérica, 2011)

Una vez, definido el dummy con los parámetros establecidos se procede a presentarse al cliente para su publicación, es así que el intercambio de información a través de mensajes gráficos ha provocado la demanda de diseñadores gráficos.

Imagen 6
Fuente: libro
Boceto del Goblin
para Sion Tower.



Diseño didáctico

En los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje el diseño de material didáctico bien planificado constituye una acción nuclear para todos los educadores; sin embargo, en un entorno relacionado con el aprendizaje del diseño, esta labor es más importante ya que, los alumnos requieren que la información sea clara pues son los responsables de su propio aprendizaje cuando lo llevan a la práctica, y porque los aspectos de comunicación basados en aspectos gráficos le dan otra dimensión a la enseñanza y forman parte de su motivación.

Por lo general, los materiales didácticos son un producto muy complejo que se selecciona, elabora y usa con un enfoque, una intencionalidad y una técnica o metodología específicos, en el contexto de una situación de aprendizaje definida.

El material didáctico tiene la finalidad de ayudar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir. Adquiere así un aspecto funcional dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del estudiante, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar. "La planificación sistemática que incluye la valoración, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas vinculados al proceso del aprendizaje" (Richey, Fields & Foxon, 2001).

Los materiales didácticos van encaminados a aumentar la motivación, el interés, la atención, la comprensión y el rendimiento del trabajo educativo, y al mismo tiempo a hacer uso y fortalecer el desarrollo de los sentidos, las habilidades cognitivas, las emociones, las actitudes y los valores de las personas, y los contextos naturales y socioculturales.

El diseño planificado de los materiales didácticos se basa en la teoría del aprendizaje y la práctica. El concepto de diseño de material didáctico data de los años setenta, pero antes de esta fecha los diseñadores se llamaban a sí mismos psicólogos educativos, especialistas en media o especialistas en formación, y aunque abundan las definiciones del concepto, el diseño de material didáctico se puede definir como: "la planificación sistemática que incluye la valoración, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas vinculados al proceso del aprendizaje" (Richey, Fields y Foson, 2001).

Tipos de material didáctico

El material didáctico se puede clasificar mediante su función:

- Material informativo: mapas, libros, diccionarios, revistas, periódicos, tarjeteros.
- Material ilustrativo visual o audiovisual: esquemas, cuadros sinópticos, dibujos y gráficos en general, carteles, grabados; música o audio diversos; vídeos, películas, obras de teatro.
(Garther, 1993).

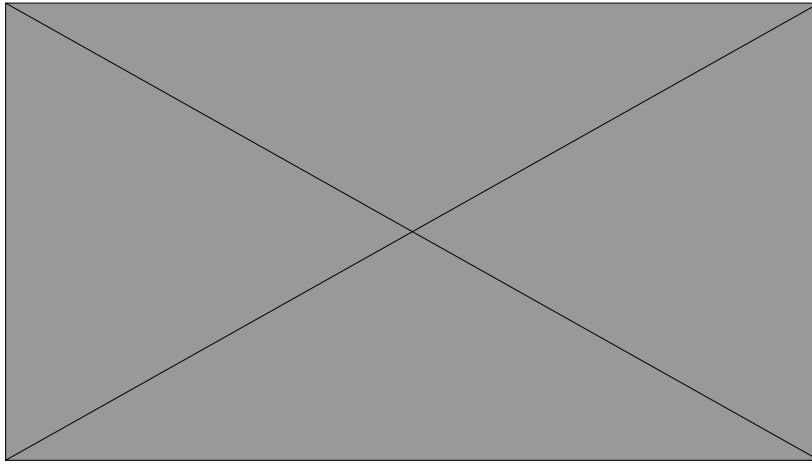


Imagen 7
Fuente: internet
Diversos Materiales Didácticos.
disponible.

Diseño editorial

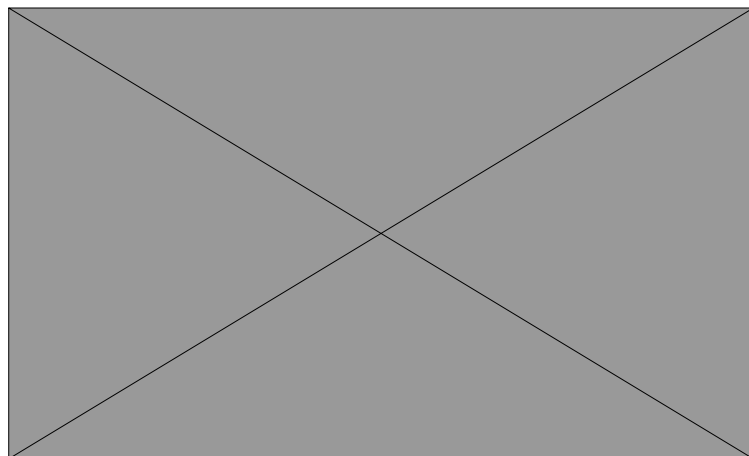
El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones, tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción (Wikipedia, 2013).

Los profesionistas que se dedican al diseño editorial buscan lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente dicha publicación.

El libro

El libro ofrece aumentar los conocimientos y comprender muchos aspectos de lo que está sucediendo, así como los libros pueden despertar otros intereses. (Munari, 1990, p. 229) por lo que abundan afirmaciones sobre la importancia de la lectura en la formación del individuo. También afirman en diferentes publicaciones la efectividad de políticas oficiales que fomenten la lectura y que hagan comprender a la población, que leer es un acto socialmente valioso.

Imagen 8
Fuente: internet
libros de tapa
blanda o libros
de tapa dura.



La lectura, según Almada et al, (2001) es un medio privilegiado, mediante el cual, los miembros de una sociedad construyen, consumen y hacen circular un universo de objetos culturales, denominados libros. La importancia de la lectura, radica en el acceso de los individuos a conocimientos que pueden compartir o modificar.

Explican que cada cultura cuando enseña a leer, enseña a entender cada palabra, cada construcción y que esos modos son propios de un momento histórico determinado, de un particular estado de la cultura. Cuando una persona lee, tiene acceso a los significados de un texto, pero además produce significados propios sobre lo leído, aunque esos no son totalmente libres e individuales, sino que son también producto de una influencia social y cultural determinada.

“El libro presenta un vínculo esencial con la cultura, es un medio fundamental de información, un instrumento del desarrollo de la capacidad de pensar y un estimulante de la imaginación” (Verón, 1999, p. 120)

Almada et al, (2001) infieren que la lectura no constituye una actividad neutra, sino que está atravesada por intereses, necesidades y búsquedas de consenso, que posibilitan o condicionan la producción, el consumo y la circulación libros.

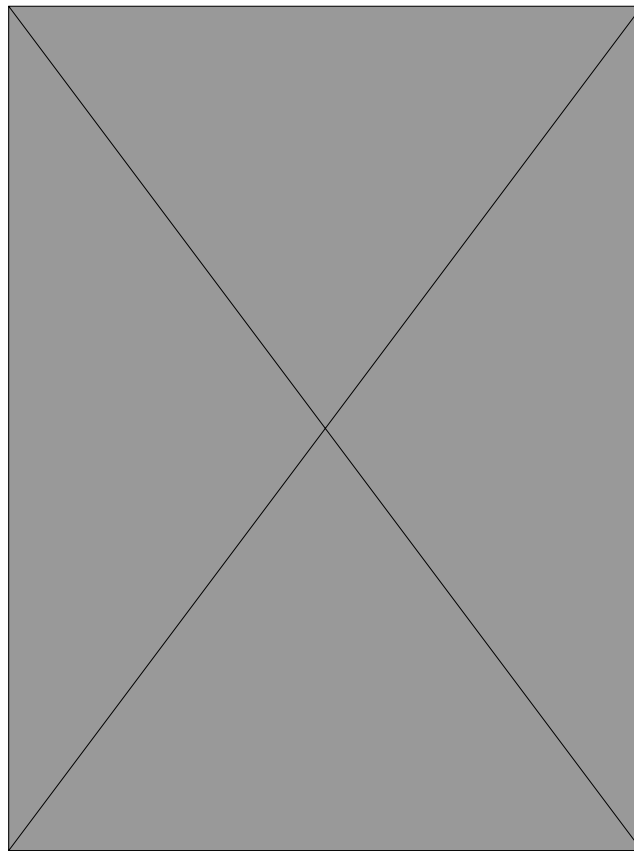
Los componentes del libro

Martínez Celis (1993) plantea que el libro está conformado por un conjunto de páginas y una cubierta, pero que ahondando en su anatomía, puede estar compuesto por una serie de partes diferentes, que deben ser tomadas en cuenta en el momento de diseñar.

Establece que el libro presenta una estructura externa, comprendida por:

- **Cabeza:**
Se denomina así a la parte superior del libro. En la cubierta, allí se suele colocar el título de la obra o su autor, lo que sea más relevante para el público.
- **Pie:**
Parte inferior del libro. En la cubierta, se acostumbra colocar el nombre de la editorial.
- **Lomo:**
Lado por donde se sujetan las hojas. Puede incluir el título, el autor y la editorial. Constituye un lugar de importancia en el diseño del libro, ya que facilita su reconocimiento cuando éste se encuentra ubicado de canto, por ejemplo en una biblioteca.
- **Tapa o cubierta:**
Según Hochuli y Kinross (2005), es en donde el diseñador se deja ver y su diseño debe contar con un requisito básico: que se observen los conceptos que se revelan en el interior del libro. La tapa además, debe relacionarse con el tratamiento general del texto.
La cubierta aporta datos de gran importancia: Título, subtítulo si lo hay, nombre y apellido del autor y editorial. Si el libro perteneciera a una colección, recomiendan incluir también el nombre en la tapa.
- **Contratapa o contracubierta:**
Parte posterior de la tapa. Debe incluir datos técnicos como el número de ISBN (Número internacional de registro del libro), código de barras y datos de edición. Hochuli y Kinross (2005) recomiendan que el diseño de estos contenidos se ajuste también al programa tipográfico establecido para todo el libro, pero en un tamaño notablemente inferior, ya que no es una información que interese a la mayoría de los lectores.
- **Solapas:**
Son extensiones de la cubierta que van dobladas hacia adentro. Suelen aportar datos bibliográficos sobre el autor o dar a conocer otros títulos de la editorial

Imagen 9
Fuente: Internet
Partes del
Libro-Adela



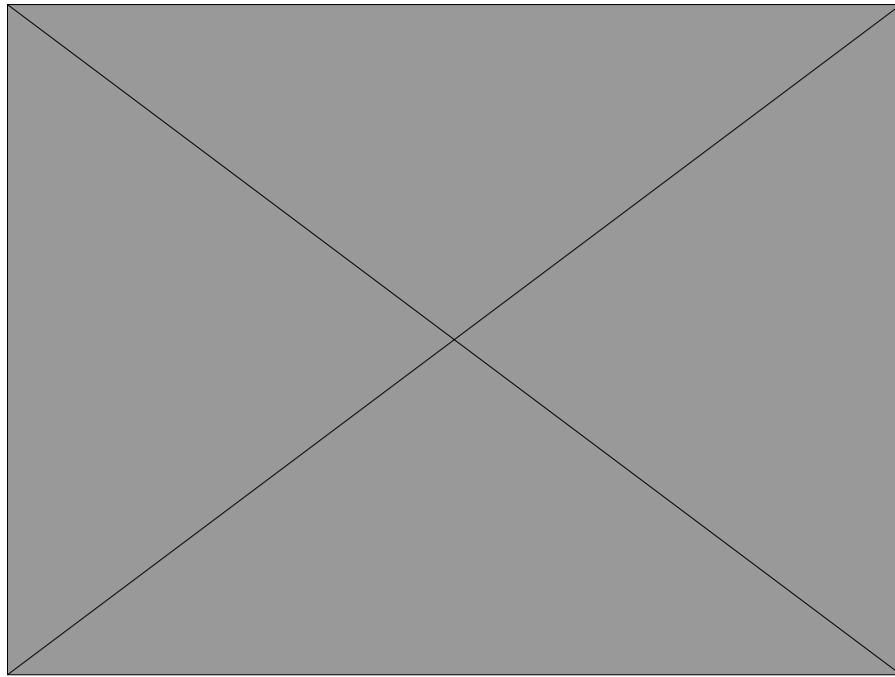
Martinez Celis (1993) también establece una estructura interna del libro, dividida en secciones. Explica que las mismas pueden estar presentes en algunos libros, en otros no dependiendo de la decisión del editor. Estas secciones son:

- La portada:
Es la primera página impar del libro. Cuenta con el título, el autor y la editorial. Hochuli y Kinross (2005) recomiendan que el tratamiento se ajuste a la caja tipográfica planteada para todo el libro.
- Portadilla:
Es la tercera página impar del libro.
- Página de créditos:
Cuarta página del libro. En ella figuran el ISBN, razón social de la editorial, nombre del autor, fechas de edición y otros datos de carácter legal.



- **Dedicatoria:**
Se suele ubicar en la quinta página.
- **Prólogo:**
Es la presentación del libro, puede ocupar varias páginas, estar escrito por el mismo autor o por otro.
- **Agradecimientos:**
Se colocan en la página que continúa al prólogo. Pueden ubicarse también antes del mismo.
- **Índice:**
Puede ocupar varias páginas, de acuerdo a la inclusión de subcapítulos, incisos y otras subdivisiones. Para Hochuli y Kinross (2005) no debería ocupar todo el ancho de la caja tipográfica, si es que existe el peligro de que entre los títulos y las páginas exista una separación excesiva y complique la lectura. En este caso, recomiendan la utilización de líneas de puntos que guíen el movimiento del ojo.
- **Introducción:**
Hochuli y Kinross (2005) comentan que en ella se detallan los criterios utilizados para el tratamiento de los temas. En ocasiones se explica al lector, como debe utilizar el libro.
- **Capítulos:**
Son las secciones en las que se dividen los contenidos del libro.
- **Bibliografía:**
Se trata de la lista de libros consultada por el autor, que le dan apoyo para escribir la obra. Suele ubicarse al final del libro. Según Hochuli y Kinross (2005) el nombre del autor y el título deben reconocerse en un simple golpe de vista. Ambos deberían estar realizados con tratamientos diferentes.
- **Apéndices:**
Cuadros, tablas u otra información agregada por el autor, para ayudar a la comprensión del texto o ampliarlo.
- **Glosario:**
Listado de palabras que no son comunes, con sus respectivos significados.

Imagen 10
Fuente: internet
Partes del
Libro-Adela



Tipografía

El diseño tipográfico consiste en interpretar y dar forma al texto con la ayuda de una correcta selección de tipos entre una enorme gama, desde el más fino, al más grueso, del más pequeño al más grande. Para ello, se debe disponer de una serie de familias de tipos que armonizan entre ellas (Ruder, 1992, p. 40).

Ademas Martínez Celis (1993) enuncia que para generar el correcto diseño de un libro, se debe previamente establecer un sistema tipográfico y se refiere a esto como, la elección de las familias tipográficas que compondrán la pieza, pero además a la selección de variaciones de tamaño, forma, orientación y valor que se utilizarán para cada elemento.

Santarsiero (1998) menciona que además del alfabeto, comprendido por tipos de caja alta (mayúsculas) y tipos de caja baja (minúsculas), es importante destacar dentro del diseño tipográfico, la presencia de otros signos, como los mudos, que son los signos de puntuación; también los signos numéricos y los diacríticos, que son aquellos que agregan valor a la letra sobre la que se aplica, como es el caso de acentos o diéresis.

Color

“El color es uno de los elementos compositivos más destacado en el diseño del libro” (Martínez Celis, 1993, p.54). El cual argumenta que en géneros editoriales, como el de literatura infantil, el color dentro del diseño, posee un rol sumamente importante. La decisión de su utilización debe provenir de la respuesta a una necesidad, según el tipo de edición que se haya proyectado.

De la misma manera encontramos libros cuidadosamente editados, de diseño hermoso y un papel fino, que no necesitan color para ser aceptados por el público. Por otro lado, conocemos libros saturados de color, que no nos motivan a hojearlos. La decisión de publicar una obra policromada debe ser muy bien estudiada (Martínez Celis, 1993, p.55).

Santarsiero (1998) argumenta que el color es un fenómeno físico, visual y psicológico que es captado por el ojo y descifrado en respuesta a las longitudes de onda de la luz. Martínez Celis (1993) da a conocer como todo color posee características propias que le otorgan un cierto carácter.

El color posee diversas características:

- El matiz o tono:
Que según Martínez Celis (1993) es propio de cada color. Kepes (1944), infiere que el tono, es producto de la relación de la longitud de onda en la superficie de la retina, es la capacidad de sentir que un color es por ejemplo, amarillo o rojo.
- El valor:
Que es la luminosidad que posee un color según lo explica Martínez Celis (1993). Para Kepes (1944) es la sensación que hace posible que un color parezca más claro u oscuro.
- La saturación:
Según Martínez Celis (1993), se refiere a la pureza y a la intensidad del color. Para Kepes (1944) es la medida del contenido cromático concreto, que hace que un color se vea como más o menos puro.

Kepes (1944) expone que las superficies cromáticas se modifican también en cuanto a sus áreas, por ejemplo: una figura de color clara sobre un fondo oscuro, da la sensación de ser más grande, que una forma oscura sobre un fondo claro.

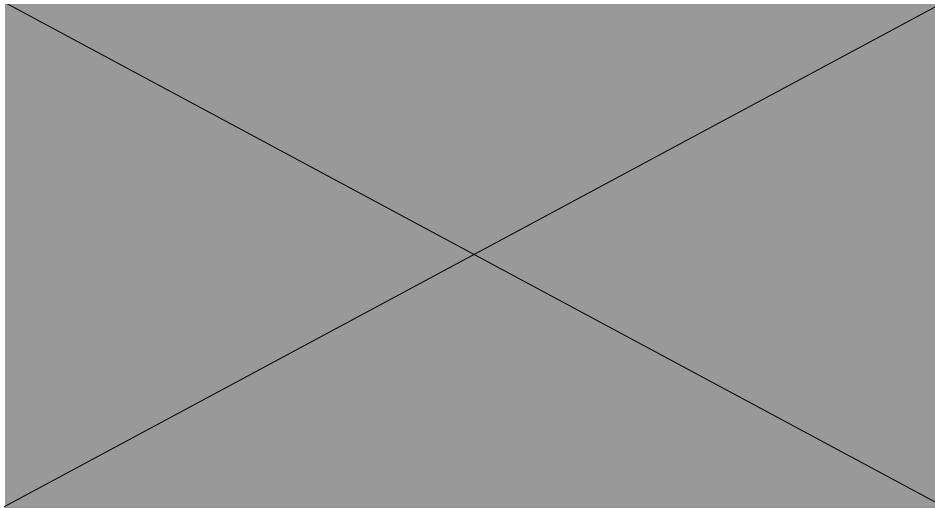


Imagen 11
Fuente: internet
Características de
tono, saturación
y luminosidad.
disponible en
Características de
tono, saturación
y luminosidad.

La psicología del color

El alemán Johann Wolfgang von Goethe, que en su tratado "Teoría del color" (1810), se opuso a la visión meramente física de Newton, proponiendo que el color en realidad depende también de nuestra percepción, en la que se halla involucrado el cerebro y los mecanismos del sentido de la vista. Pero el estudio más famoso basado en la teoría de los colores de Goethe es Psicología del color, de Eva Heller (2013). El cual aborda la relación de los colores con nuestros sentimientos y demuestra cómo ambos no se combinan de manera accidental, pues estas experiencias universales que están profundamente enraizadas en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento.

Según Kepes (1944) los estímulos cromáticos están recubiertos del recuerdo de experiencias anteriores. Remiten inevitablemente a situaciones y sensaciones conocidas. Por ejemplo, el amarillo da la sensación de calidez, por ser el color del sol, o el rojo por ser el color de la sangre, evoca a la idea de pasión.

Martínez Celis (1993) también clasifica las diversas funciones que puede poseer el color dentro del diseño, argumentando que este puede ser utilizado para captar la atención del lector sobre una zona de la página que posee más importancia. Además dice que, otra aplicación posible del color es para unificar el diseño, con elementos dentro de la misma paleta cromática que se repitan en toda la pieza.

También puede utilizarse para destacar títulos o textos sobre los cuales se busca que el usuario se detenga, o para interactuar con los contenidos y hacer que el lector pueda comprenderlos y asimilarlos.

Con respecto a esto, Swann (1990) aclara que en el momento de elegir un color para el texto, se debe tener en cuenta la legibilidad, ya que algunos tonos pueden resultar confusos.

Las imágenes son uno de los aspectos gráficos que más vida puede dar a un diseño.

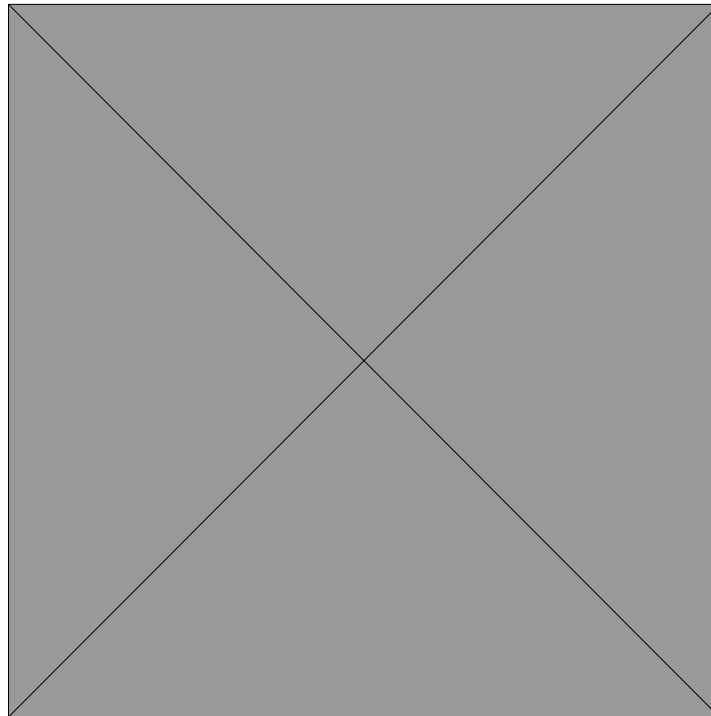


Imagen 12
Fuente: internet
Psicología del
color disponible
en: <http://www.glits.mx/blog/namaste/psicologia-del-color>

Ilustración

Tanto si se trata del elemento principal de una página, como de uno secundario, ejercen un papel esencial en la comunicación de un mensaje, por lo que son un factor clave para establecer la identidad visual de una obra. (Ambrose y Harris, 2005, p. 60)

Para Berger (2000) las imágenes se crearon en un principio, para evocar la apariencia de algo ausente y luego, gradualmente se comprendió que una imagen podía sobrevivir al objeto representado. Martínez Celis (1993) argumenta que en muchas ocasiones, resulta indispensable la utilización de una imagen, para poder describir de la manera más clara posible un proceso. Menciona que además, una imagen puede contribuir a captar la atención del lector y motivarlo a leer.

Explica que pueden realizarse diversos tipos de ilustraciones: fotografías, dibujos, pinturas u obras confeccionadas con técnicas mixtas. Menciona además que en los libros ilustrados, se presenta una interrelación entre el texto y la imagen. Infiere que estos dos códigos se comportan de acuerdo a tres variables:

La imagen depende del texto:

Cuando funciona como apoyo de lo que expresa el texto y hace que resulte más sencilla su comprensión.

El texto depende de la imagen:

Cuando este deriva de la imagen y la completa. En la ilustración se expresan los contenidos y el texto funciona como apoyo.

Imagen y texto complementados:

Cuando existe un equilibrio entre ambos en función del contenido.

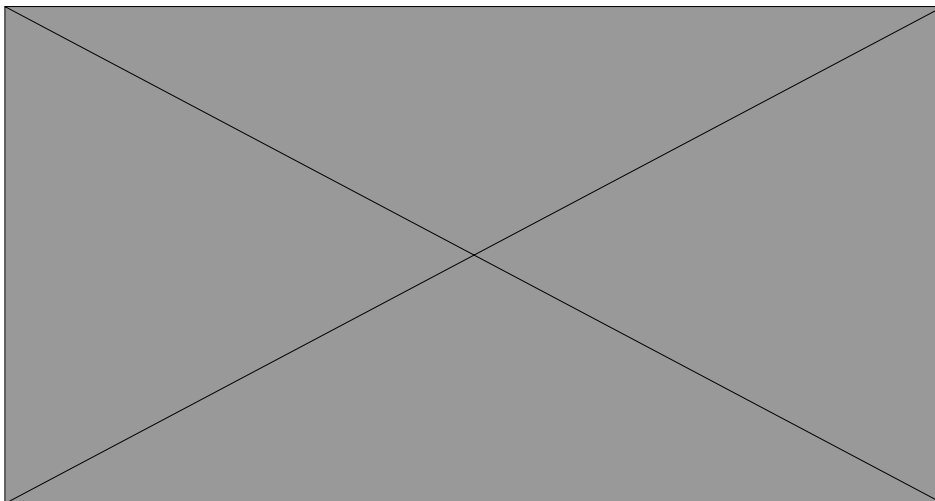


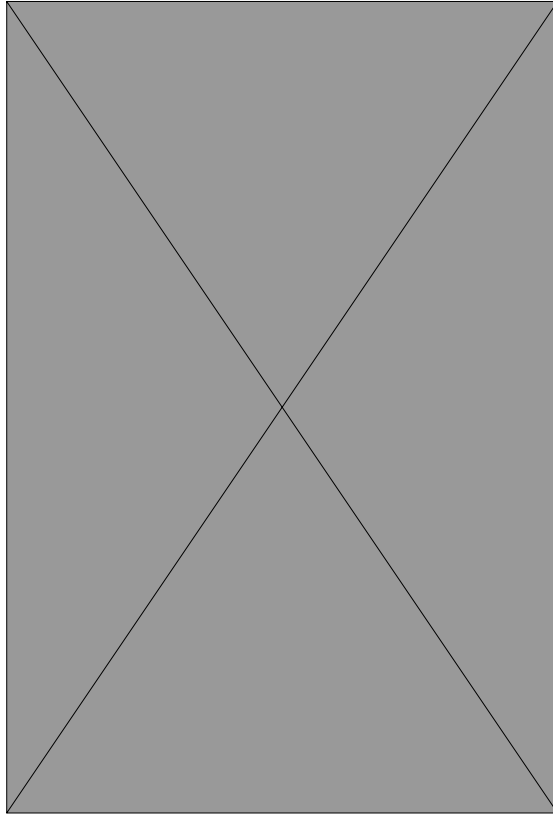
Imagen 13
Fuente: internet
ejemplo de cuando la imagen depende del texto. Ilustración de Nerina Canzi del texto de Liliana Ferreirós

Martínez Celis (1993) propone que las ilustraciones sean divididas en:

Ilustraciones realistas:

Son aquellas que intentan reproducir la realidad lo más fielmente posible.

Imagen 14
Fuente: internet
Ilustración
realista por
Tom Bagshaw



Ilustraciones convencionales:

Que resultan comprensibles dentro de un marco de referencia determinado por coincidencias colectivas. Son entendidas por su valor social establecido, no por su cercanía a la realidad. Poseen un sentido simbólico.

Ilustraciones narrativas:

Son la que complementan visualmente al texto.

Ilustraciones descriptivas:

Que expresan un proceso y que en general se suelen acompañar de una leyenda.

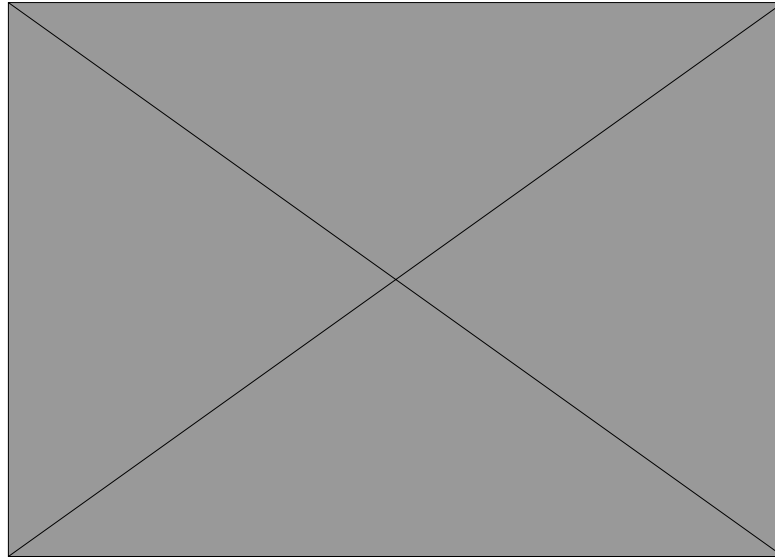


Imagen 15
Fuente: internet
Ilustración
Descriptiva por
Xavier Astudillo

Ilustraciones evocativas:

Se trata de aquellas que crean su propia significación, independientemente del texto.

El libro-objeto

El libro tradicionalmente, es concebido como soporte de un texto, es realizado con formatos estandarizados que como se ha dicho anteriormente, responden a las necesidades suscitadas. "Normalmente los libros se hacen con pocos tipos de papel y se encuadernan sólo de dos o tres formas distintas. El papel es utilizado como soporte del texto, y no como sujeto comunicante de algo" (Munari, 1990, p. 219)

Es un claro ejemplo de libro tradicional, es el de lectura prolongada, como puede ser una novela, que requiere una atención concentrada y corrida. Es un tipo de libro que el lector puede estar acostumbrado a transportar y utilizar en distintos ámbitos y situaciones. Es por ello, que su diseño suele responder a estas necesidades y poseer un formato manejable y pequeño. En este caso, el objetivo primordial es la correcta comprensión de la información contenida dentro del texto y su diseño se adapta al cumplimiento de esta necesidad.

El libro-objeto, en cambio, plantea la importancia del diseño, de la imagen visual, táctil y permite la experimentación con diversidad de materiales y formatos. "Solo en el caso de ediciones especiales se elige el papel para darle más importancia al texto, pero siempre es el texto el tema del libro, nunca el propio libro como objeto comunicante" (Munari, 1990, p. 220).

El libro-objeto también busca una interacción con el usuario, que es notablemente diferente a la planteada por el libro en su formato tradicional.

"Se añaden ahora, nuevas formas de lectura semiótica, elaborada a partir de la decodificación de los signos, sea cual fuere la esencia de los mismos, sonora, visual, táctil, olfativa" (Durán, 2000, p. 24).

Cada vez tenemos más en claro que debemos buscar un equilibrio muy difícil de lograr. Que hay que ser creativos, imaginativos, originales. Pero también hay que tener presente el mundo afectivo e intelectual del lector y lo que queremos suscitar en él (Guzmán, 2000, p. 28).

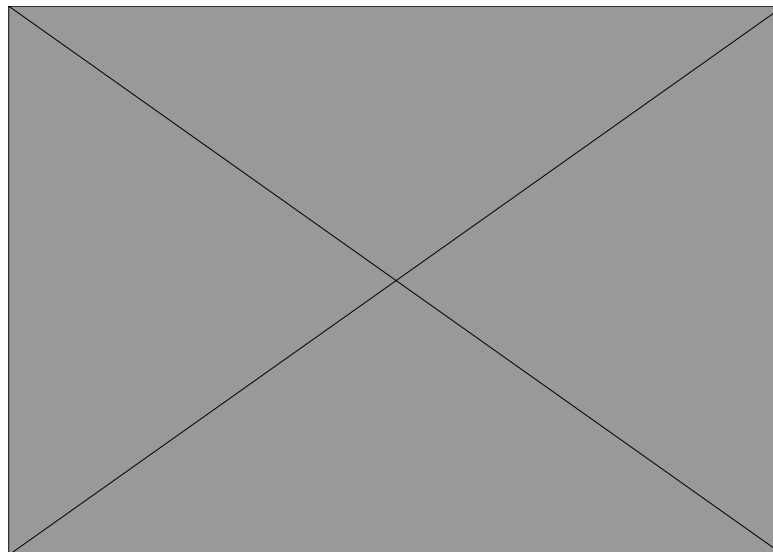
En el libro-objeto, se trata de establecer una relación cercana con el usuario, Daniel Goldín en entrevista con Guzmán (2000) detalla que si bien el público busca en los libros referencias y valores que le son conocidos, también indaga en cosas distintas, nuevas, que lo sorprendan.

En los libros-objeto, se suele buscar la interacción del lector, que éste se retacione con el libro de manera dinámica y no solo como observador. Existen libros que se abren de una manera especial, que se giran, se doblan, se escriben o se transforman; promueven en muchos casos la actividad creativa y el desarrollo lúdico. "Se explotan las posibilidades del formato físico como portador de sentidos. Se trata de libros para manipular, girar, tocar, abrazar" (Klibanski, 2006, p.7)

Los elementos materiales constituyen el libro objeto, son de suma importancia, ya que como se ha dicho, son también los encargados de transmitir el mensaje. "Si un papel es transparente comunica transparencia, si es áspero comunica aspereza. (...) Y esto es algo que puede ser utilizado como elemento comunicante" (Munari, 1990, p.221).

Para lograr una riqueza comunicacional, antes de encarar un proyecto editorial de esta índole, es necesario conocer a fondo los materiales y formatos. Además Bruno Munari (1990), plantea que si se quiere experimentar las posibilidades de comunicación visual de los materiales con los que se hace un libro, se debe primero realizar pruebas con todos los tipos de papel, con todos los tipos de formatos, con distintas encuadernaciones, troquelados, secuencias de hojas, con distintos materiales, colores y texturas. Luego, según establece, se debe relacionar lo aprendido durante esta experimentación con los conocimientos adquiridos.

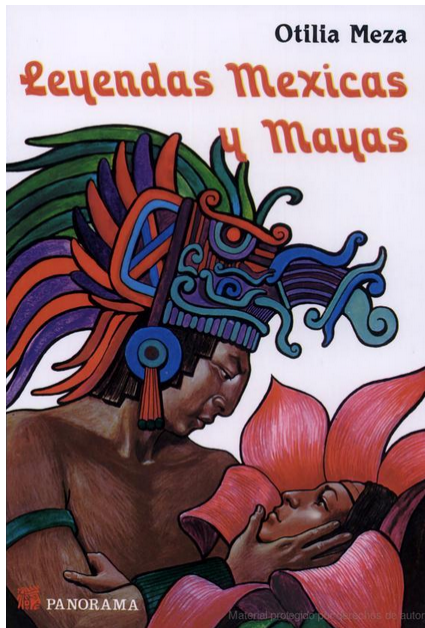
Num.16
Fuente: internet
Libro-Objeto
realizado por
Cecilia Plaza



Capítulo II

Análisis Iconográficos

Nacionales



Citlactli
(estrella)

MEXICA

En la gran sala del guerrero Xiuhtómatl —tomate azul— muy estimado del emperador meshica, se hallaba reunidas en gran cantidad la casta privilegiada de los guerreros: los caballeros Tigres y los caballeros Aguilas. El hermoso palacio de tan distinguido señor, estaba situado al sur de la gran Tenochtitlán, muy cerca de donde partía la calzada de Iztapalapa —lugar en el agua salada—, la que conducía a los pétreos muros del Fuerte de Xóloc— gemelos.

Ese día era el final de una serie de festejos realizada por el noble guerrero, como culminación del éxito obtenido en su última campaña guerrera. Entre los invitados se encontraba el príncipe Catzintli/Señor de Cuetzalan, quien el día anterior había presenciado cómo después de

7

Índice

MEXICAS	
CITLACTLI (estrella)	7
TLACAHXOCHITL flor de vara (tulipán)	13
ATLIZTAXOCHITL flor blanca (alcatraz)	19
HUAPACTZIN (señor vigoroso)	25
COVOLXOCHITL (flor de coyol)	31
LA DULCE MUERTE	37
AXOCHITL flor de agua (nenúfar)	43
TOCHTLI (su conejo)	51
MACULXOCHITL Cempozóchitl-veinte pétalos (pétalos)	55
COCHTECA flor del sueño (amapola)	63
XICOATL (estrella errante)	69
MACPAXOCHITL (flor de manita)	73
LA NIÑA DEL CERRO DE LOS AHUEHUETES	81
MAYAS	
MUCUY (tórtola)	87
KAY NICTE (canto a la flor)	93
LOS ENGAÑADORES	99
MAQUECH (eres hombre)	103
EL PRINCIPE KUK	109
SAC NICTE (blanca flor)	115
XTUCUMBI-XUMAN (señora escondida)	127
LA REBELDE	133
LA HAZAÑA DEL PAJARO CARPINTERO	139
NICTE HA (flor de loto)	143
PRINCIPE GUACAMAYO	147
EL MILAGRO DE LOS DIOS	151
CALAHUIT PON (inceso de los dioses)	153
JAINA LA INMORTAL	159

Material protegido por derechos de autor

Leyendas Mexicanas y Mayas

Desde épocas remotas la imaginación del hombre creó relatos que, a través del tiempo, llegaron a convertirse en verdaderas obras literarias. Así lo legendario, poco a poco aumentado, matizado y hermosado, casi siempre se convierte en relato sobrenatural o histórico porque los mitos y leyendas no son más que deformaciones de la Historia.

Si analizamos la historia de los pueblos, encontramos que todas ellas guardan en su fondo un principio de leyenda.

En nuestros monumentos, ruinas, héroes y guerreros, en nuestras flores y pájaros, ríos y lagos, sierras y volcanes se esconde una leyenda que fluye sencilla, sensitiva e ingenua como el alma de este pueblo que se llama México.

PANORAMA EDITORIAL
La Editorial de la Superación y la Calidad
www.panoramiaed.com.mx



Material protegido por derechos de autor

Imagen 17
Portada,
Contraportada
e interiores
Fuente: Libro
de leyendas
mexicanas

El hombre ha matizado la historia de los pueblos mediante la imaginación hasta convertirlas en obras literarias y es así como se relata el alma del pueblo mexicano.
Libro de las leyendas mexicas y mayas.

Sintáctica

Cualidad formal

- Formato
15.5 x 22 cm, consta de 164 páginas.
- Valores Expresivos
Cuenta con dos códigos: lingüístico escrito y representativo se presentan De una manera clara y concreta fáciles de comprender para el lector.

Composición

- Simetría:
Maneja un eje central en el cual se apoya la disposición de los elementos el cual permite que las imágenes tomen realce y tengan una armonía con los títulos.
- Actividad:
La mancha tipográfica es la que da el ritmo en este libro.
- Acento:
La acentuación esta en los inicios de capítulos con ilustraciones que manejan en blancos y negro a media página dando una representación sobre la leyenda que se narra

Principios estéticos

- Armonía:
Su retícula es simétrica por lo que la armonía mantiene un equilibrio simétrico tanto en tipografía como en las ilustraciones que se manejan.
- Claridad:
Como las ilustraciones están a principio de capítulo son claras de colores llamativos y apoyan el nombre de cada leyenda.
- Verdad:
Los trazos son gruesos y orgánicos sin muchos detalles de volumen lo cual enfatiza el concepto de prehispánico.
- Realización:
Es un libro de poca demanda por lo cual no es fácil de encontrar en las librerías, pero por ser un libro impreso en México se puede encontrar en diferentes bibliotecas del país. Este libro tiene las siguientes especificaciones:
 - Encuadernación rústica cosida.
 - Portada en couche de 300 gramos e interiores impresos en papel bond de 90 gramos.

- Apariencia:
 - El diseño de este libro tiene márgenes reducidos.
 - Las ilustraciones están blanco y negro en páginas impares, las cuales ocupan la mitad de la página.
 - Reticula formal con una mancha tipográfica amplia y justificada a la izquierda.

Cualidad funcionalidad

- Tiempo:
Fecha de publicación el 01 de Enero de 1991.
- Medio:
Se puede comprar en librerías solo por pedido o consultar en bibliotecas.

Semántica

Constantes semánticas

- Significante:
Libro de 164 páginas hecho por editorial panorama.
- Significado:
Plasmar los relatos que han sido aumentados y matizados mediante la imaginación y sensibilidad del alma del México antiguo.
- Función:
Recopilar las historias mas populares de los pueblos mexicas y mayas las cuales trascienden a obras literarias.

Tipos de significantes

- Icónico:
las ilustraciones representativas que utiliza este libro evocan el aspecto prehispánico de las culturas a las cuales pertenecen las leyendas
- Simbólico:
no utiliza símbolos propios de la cultura mexicana o maya sino que se enfoca en la representación prehispánica de las mismas.

Diseño de significantes:

Dentro del diseño de contexto en el cual fue creado, las ilustraciones cumplen las características de evocar la cultura prehispánica mexicana por sus formas orgánicas y los rasgos que se presentan en los personajes.

Significado semántico:

Aspecto Sensible: plasma las narraciones orales tiene mucha importancia para el autor, ya que este libro está enfocado a un sector adulto el cual busca más información que imágenes que refuercen lo que lingüístico.

Aspecto tangible:

El aspecto visual del libro está muy sencillo por lo que el contexto lingüístico tiene mayor importancia que el icónico.

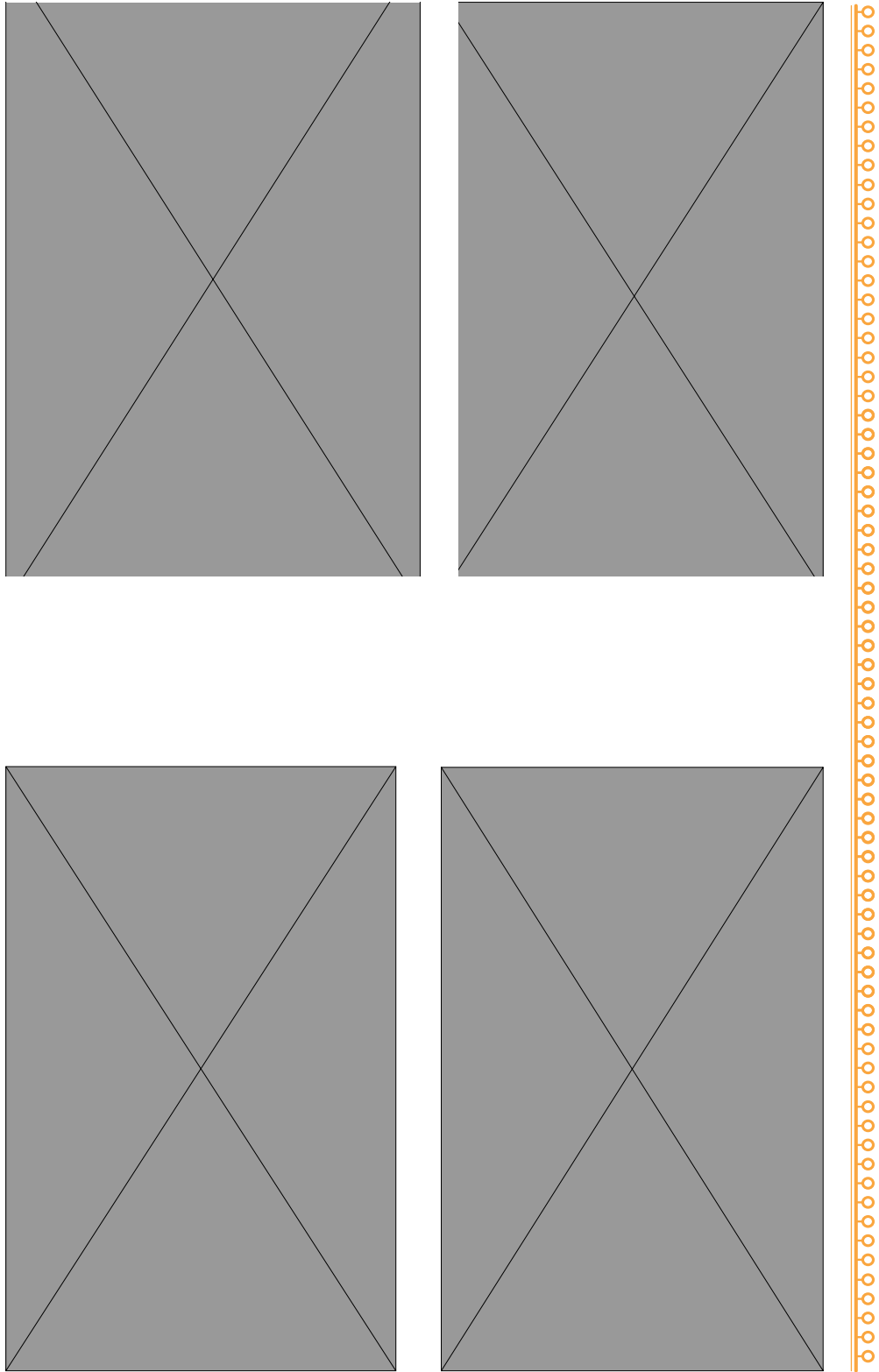


Imagen 18
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro
de leyendas
de Oaxaca

En este ejemplar se puede conocer más acerca de la historia, fiestas y tradiciones de cada uno de los barrios, estudiando el papel de la religiosidad en la formación de la cultura barrial, pues los barrios surgieron alrededor de los templos católicos.

Sintáctica

Cualidad formal

- Formato:
15.5 x 22 cm, consta de 64 páginas.
- Valores Expresivos
Cuenta con dos códigos lingüístico e icónico. Ambos permiten un mayor entendimiento
- Composición
- Asimetría:
La retícula al ser formal le proporciona un eje simétrico pero los textos están aliados a la izquierda para acentuarlos logrando una mayor armonía.
- Actividad:
El diseño es sobrio pero posee flexibilidad en su composición lo que le mantiene la actividad.
- Acento:
Para acentuar los elementos se manejan en bold y en el caso de las ilustraciones se da por el color vino lo que da un mejor realce.

Principios estéticos

- Armonía:
Por la disposición de su retícula formal, la armonía está muy bien estructurada y equilibrada en todo.
- Claridad:
La claridad en la jerarquía del texto y la acentuación en las ilustraciones le proporciona una lectura visual muy sencilla.
- Verdad:
Los trazos son gruesos y orgánicos sin muchos detalles de volumen lo cual enfatiza el concepto de prehispánico.
- Realización
Es un libro de poca demanda por lo cual no es fácil de encontrar en las librerías, pero por ser un libro impreso en México se puede encontrar en diferentes bibliotecas del país. Este libro tiene las siguientes especificaciones:
 - Encuadernación rústica cosida

- Apariencia:
 - El diseño de este libro ocupa márgenes moderados e imágenes sencillas con tonos muy sobrios a página completa y doble página.
 - Las ilustraciones son grabados a dos tintas; usan color negro y el color vino para acentuar algunos aspectos de los personajes .
 - Retícula formal con una mancha tipográfica amplia facil de leer y justificada a la izquierda.
 - Los títulos están jerarquizados en bold y en mayor tamaño.
- Calidad funcionalidad
- Tiempo:
Fecha de publicación el 05 de febrero de 2010.
- Medio:
Solo se puede conseguir mediante la editorial.

Semántica

Constantes semánticas

- Significante:
Libro de 64 páginas hecho por Voces Barrios.
- Significado:
Plasmar los relatos que han sido aumentados y matizados mediante la imaginación y sensibilidad del alma del pueblo Oaxaqueño.
- Función:
Recopilar las historias del estado de Oaxaca para que trasciendan a las nuevas generaciones y sigan presentes en ellas.
- Tipos de Significantes:
- Icónico:
Las ilustraciones representativas que utiliza este libro evocan el aspecto prehispánico por los rasgos que manejan y las vestimentas que se muestran.
- Simbólico:
No utiliza símbolos propios de la cultura mexicana o maya sino que se enfoca en la representación prehispánica adoptando diferentes características.
- Diseño de significantes:
Dentro del diseño de contexto en el cual fue creado, las ilustraciones cumplen las características de evocar la cultura prehispánica mexicana.
- Aspecto sensible:
Plasma las narraciones orales para un sector adulto el cual busca más información que imágenes sobre las costumbres y tradiciones de esta cultura.
- Aspecto tangible:
El aspecto visual, el contexto lingüístico tiene mayor importancia que el icónico.

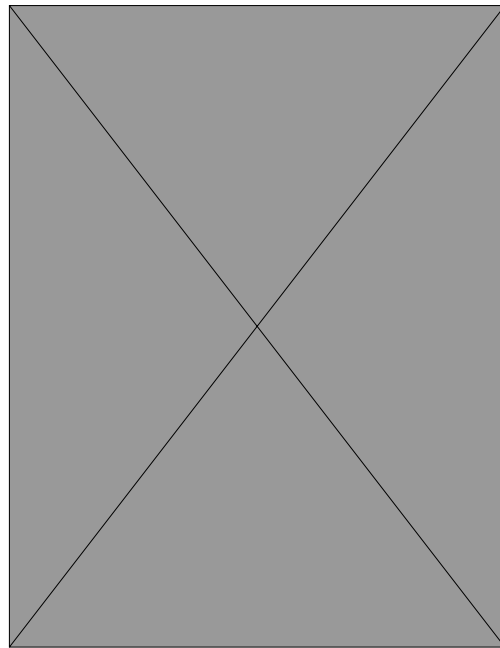
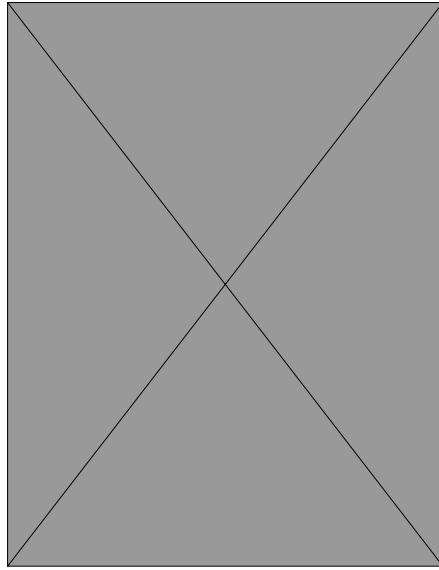
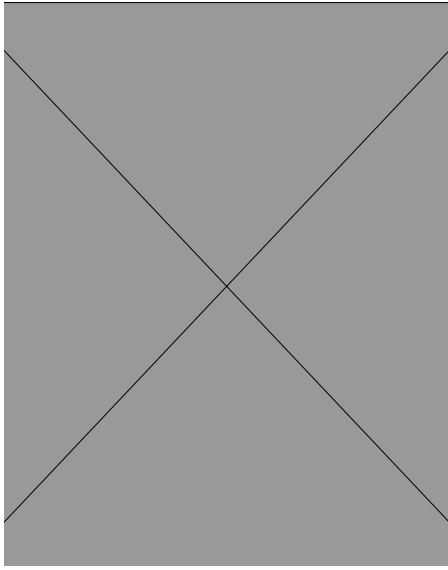


Imagen 19
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro de
leyendas de la
china poblana

Sintáctica

Libro poblano de la leyenda de la china poblana realizado en el año del 2005.

- Cualidad Formal
- Formato:
Jpg resolución de 150 ppp, consta de 85 páginas.
- Proporción:
Maneja una imagen como punto de interés de una muñeca de trapo vestida de china poblana ubicada en el lado izquierdo de la imagen; la tipografía cuenta con muy poco peso visual y en la parte inferior del lado derecho está el logotipo de la editorial que lo promueve.
- Valores expresivos:
El mensaje de la portada muestra una estructura icónica y lingüística donde amabas se apoyan entre si para dar el mensaje al lector.
- Composición
- Asimetría:
La ubicación de los elementos en la imagen no presenta un orden específico, más se encuentra en equilibrio por la distribución de los elementos que forman una armonía entre ellos.
- Actividad:
No refleja algún movimiento tanto en la tipografía como en las ilustraciones de libro todo es estatico.
- Acento:
La imagen de la muñeca es el elemento de atracción en la portada por sus colores llamativos y tamaño tienes mucho mas peso que el titulo del libro.
- Principios Estéticos
- Armonía:
No presenta alguna armonía entre la imagen y la tipografía del título del libro mantienen conceptos diferentes entre ellas.
- Claridad:
Los elementos son de fácil percepción por ser iconos muy representativos de Puebla, a comparación del título del libro .
- Verdad:
la imagen cuenta con un ícono fácil de entender y muy representativo de la región de puebla con las vestimenta tipica y colorida.
- Realización
El libro fue diseñado en la ciudad de México y es fácil de adquirir ya sea en alguna librería o descargarlo como pdf en la web.



- Apariencia
Su diseño aunque sea simple es muy representativo tanto de la región como de la leyenda que contiene gracias a la imagen que se muestra en la portada, no presenta con grandes contrastes, ni con una tipografía llamativa que vaya acorde con el icono de la muñeca.
- Calidad funcionalidad
- Tiempo:
fue elaborado en el año 2005 con diferentes cambios con forme el tiempo que ha transcurrido hasta la fecha sigue a la venta y siendo promocionado.
- Medio:
puede ser visto en bibliotecas, librerías y por la web.

Semántica

- Significante:
La imagen cumple con dar la referencia de lo que contiene el libro dándole prioridad al personaje de la china poblana en la portada de este.
- Significado:
Una de las leyendas más representativas del estado de Puebla la china poblana
- Función:
Dar a conocer la leyenda de la china poblana, una leyenda tradicional del estado de Puebla.
- Variantes semánticas
- Icónico:
La imagen de la china poblana es clara no cuenta con un grado de abstracción grande gracias a eso es fácil identificarla y mantiene los rasgos tradicionales de esta.
- Simbólico:
Maneja solo un símbolo, el de la imagen de la muñeca de la china poblana.
- Diseño de significantes
La imagen es muy tradicional y clara no cuenta con demás elementos de apoyo visual .
- Significado semántico
- Aspecto sensible:
Por la imagen que es un ícono del estado de Puebla es claro la imagen fácil de entender y de saber de qué se trata para los que son de esta región.
- Aspecto inteligible:
El mensaje es bastante claro y da una idea de lo que trata el libro por los elementos que se encuentran en su portada principal.

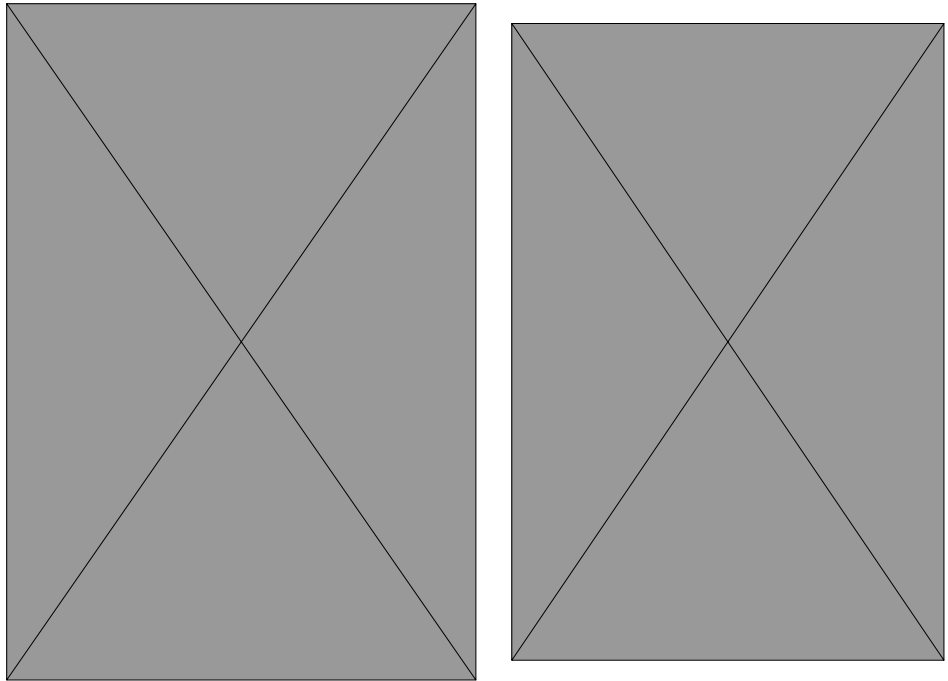
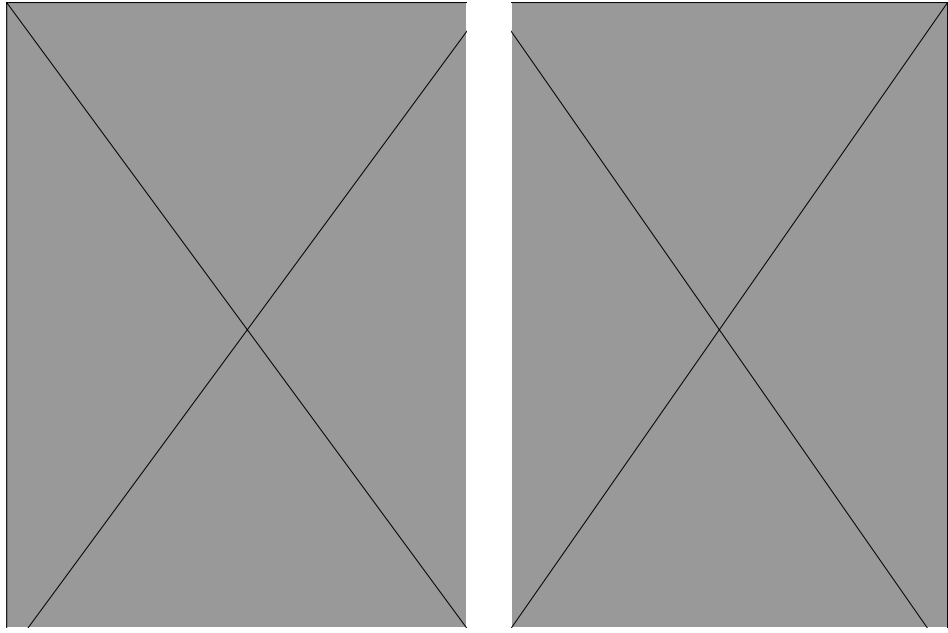


Imagen 20
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro
de leyendas
prehispanicas

Leyendas Prehispánicas Mexicanas
Otilia Meza

Se analiza la historia de los pueblos y se encuentra que todas ellas guardan en su fondo un principio de leyenda. En el origen de todos los pueblos palpita lo irreal, con el mismo encanto de los sueños, con el amor niño que ensalza a los buenos y castiga a los malos.

La leyenda se cultiva principalmente, ya que ella encierra en sí la ingenuidad y el encanto de cada pueblo.

Sintáctica

Leyendas Prehispánicas Mexicanas de Otilia Meza

- **Cualidad formal**
Combinación de imagen y tipografía.
- **Formato**
Impreso, 15.5 x 22 x 0.9 cm, consta de 170 páginas.
- **Valores Expresivos**
Este libro va por la noción de que las leyendas son un aspecto muy importante de la historia, narrados de una manera sencilla y agradable. Se encuentra historia, religión, costumbres, conocimientos y filosofía popular para iluminar al lector y le dé una mejor comprensión de la geografía y la historia del México prehispánico.
- **Composición**
- **Asimetría:**
Los elementos no tienen ejes simétricos en la composición pero hay equilibrio en cuanto a la composición por las formas orgánicas que se manejan entre las ilustraciones.
- **Acento:**
La ilustración tiene mayor realce en la portada debido al sentimiento que muestra Popocatepetl hacia la Iztaccíhuatl, y los colores que se manejan, presenta un mayor tamaño que el título del libro.
- **Principios estéticos**
- **Claridad:**
La composición tiene legibilidad en las formas ya que son bien percibidas e identificadas, de igual manera la tipografía es legible y tiene un puntaje que facilita su lectura.
- **Verdad:**
Se identifica que se habla de leyendas prehispánicas por los elementos manejados en su portada.

- Realización
 - Tipo de Encuadernación: Rústica cosida
 - Peso: 280 gramos.
 - Editora: Panorama México
 - Año de edición: 2004
- Apariencia
El diseño es simple por sus características únicas de la combinación de los elementos en la composición de ilustración y tipografía.
- Calidad funcionalidad
- Material didáctico complementario para niños de 12 años.
Las ilustraciones evocan el estilo romántico del autor.

Semántica

- Constantes semánticas
- Significante:
Conjunto compositivo, su simplicidad permite identificar que se trata de leyendas prehispánicas.
- Significado:
Leyendas Prehispánicas.
- Función:
Dar a conocer las leyendas prehispánicas de México junto con las tradiciones y costumbres de la cultura a la cual pertenece la leyenda.
- Variantes semánticas
Se observa que en la portada se maneja el símbolo representativo de una de las leyendas prehispánicas más populares fácil de identificar y agradable a la vista.
- Tipos de significantes
- Simbólico:
Dar a conocer las leyendas prehispánicas que son patrimonio de nuestra cultura y antecedentes de las mismas rescatando sus tradiciones.
- Diseño de significantes
- Tendencia vanguardista:
Sus características formales de la combinación de ilustración y tipografía no rompen con lo establecido
- Significado semántico:
El mensaje es coherente y claro, dado que es conocida la leyenda que se presenta en la portada del libro.

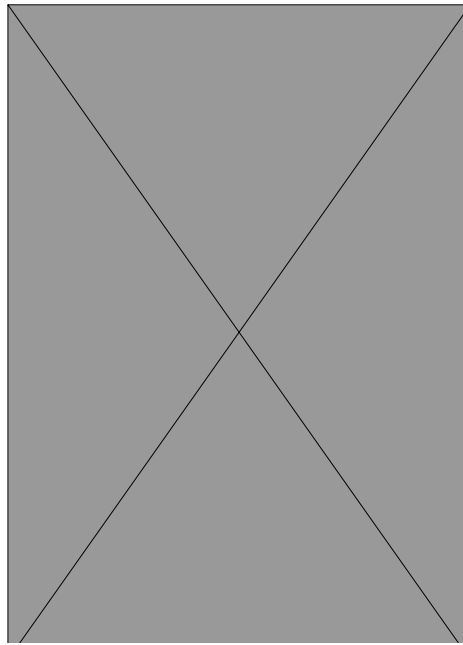
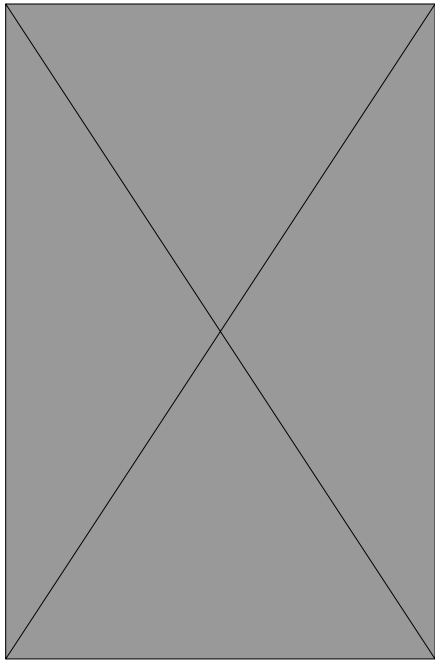
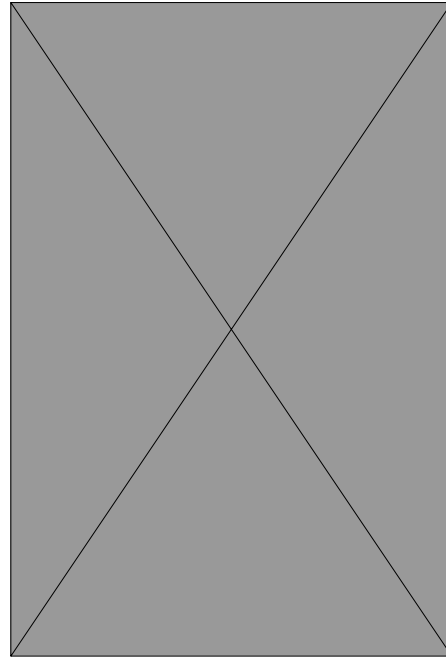
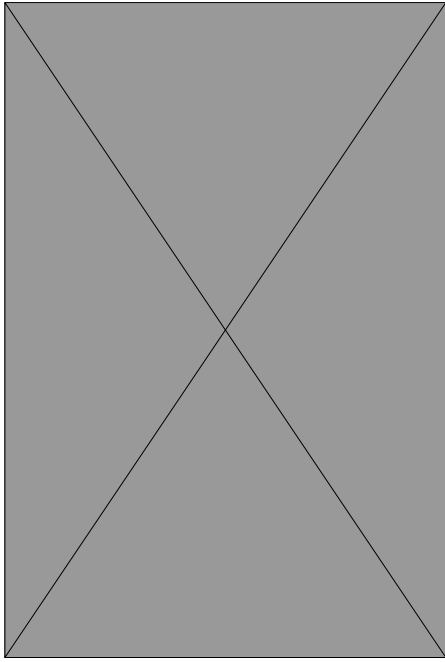


Imagen 21
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro
de leyendas
prehispanicas

Fascinantes mitos y leyendas prehispánicos

Desde los albores de una época que ya se fue nos llegan los relatos míticos más fabulosos que nacieron y se cobijaron en la tradición oral; historias asombrosas que intentan explicarnos el origen de nuestras raíces, aquellas que nos confunden haciéndonos creer que la realidad y lo ficticio se pueden fundir y compartir la misma línea de la vida.

Los mitos y las leyendas que aquí se muestran son fruto de una cultura ancestral de un pueblo lleno de tradiciones. Se conocerá el origen de los dioses, se caminará por las aguas y se adentrarán en la romántica narración de “Los volcanes”, se comprenderá el origen de “Teotihuacan” y se verá la forma como nació el huracán, al tiempo que se descubrirá dónde quedó “El tesoro de Moctezuma”. Todo esto y más, sólo con entrar al mundo de los Fascinantes mitos y leyendas prehispánicos.

Sintáctica

Fascinantes Mitos y Leyendas Prehispánicas Mexicanas

- Cualidad formal:
- Formato:
Editorial Delfín, consta de 96 páginas.
- Valores expresivos:
Se conocerán los relatos míticos del origen de los dioses y de las raíces por medio de relatos sencillos que guardan la tradición y fantasía de las culturas mexicanas.
- Composición:
Los elementos combinados son imagen y tipografía.
La ilustración es totalmente la portada y es por ello que causa un realce con gran impacto y tiene equilibrio por la composición.
- Principios estéticos:
- Armonía:
A pesar de ser una ilustración abstracta se logra identificar por las figuras prehispánicas desde la portada las leyendas que se pueden encontrar en el libro.
- Claridad:
La composición tiene legibilidad en las formas ya que son bien percibidas e identificadas, de igual manera la tipografía es legible aunque no hay contraste y llega a perderse.
- Verdad:
Se identifica que se habla de leyendas prehispánicas por los dibujos que dan énfasis y apoyo al texto del libro.
- Apariencia:

El diseño es colorido y original por el uso de elementos por sus características únicas de la combinación de los elementos en la composición de ilustración

- Realización:
 - Editorial Delfín
 - Año: 2007
 - Calidad funcionalidad
- Medio:

Semántica

Material didáctico de aprendizaje.

Constantes semánticas

- Significante:
Conjunto compositivo, permite identificar la conjunción de leyendas.
- Significado:
Leyendas Prehispánicas.
- Función:
Dar a conocer las leyendas prehispánicas de México sus costumbres y tradiciones y las raíces de la cultura a la cual pertenece cada una mediante echos reales mezclados con fantasía.
- Variantes semánticas:
Se observa que en la portada se maneja el símbolo representativo de una de las leyendas prehispánicas más populares fácil de identificar.
- Tipos de significantes
- Simbólico:
Dar a conocer las leyendas prehispánicas que son patrimonio de nuestra cultura y antecedentes de estas, para que se tengan presentes en los lectores.
- Diseño de significantes
- Tendencia vanguardista:
Sus características formales de la combinación de ilustración y tipografía no rompen con lo establecido mantienen un equilibrio entre ambas y una armonía constante.
- Significado semántico
El mensaje es coherente y claro, dado que es conocida la leyenda que se presenta en la portada del libro.

Internacionales

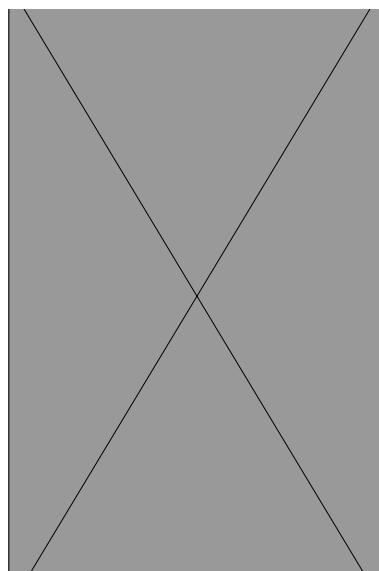
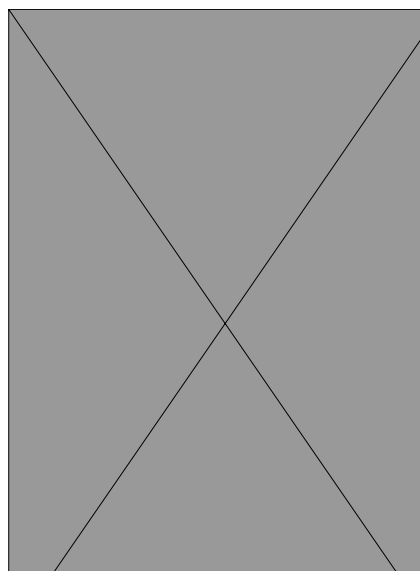
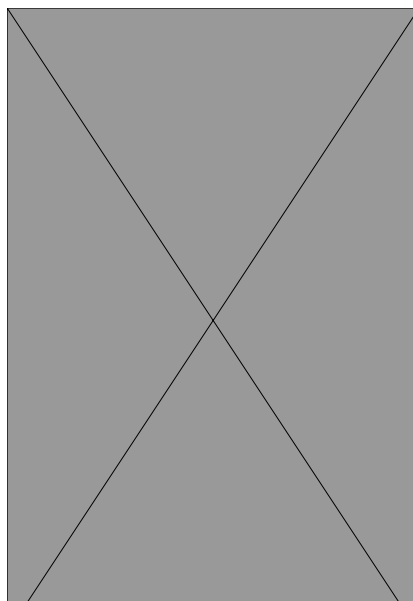
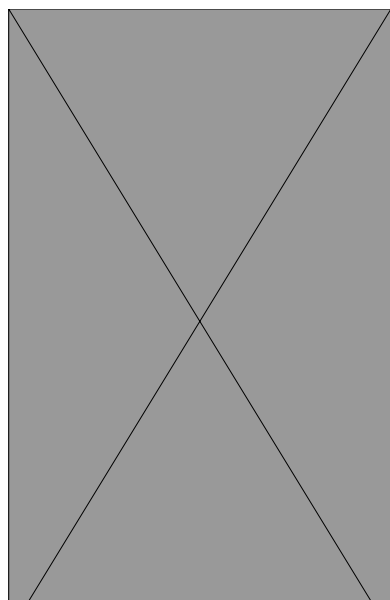


Imagen 22
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro
de Madrid.
Cuentos, leyendas
y anécdotas.

Madrid Cuentos, leyendas y anécdotas
Volumen I
Javier Lerarta

Madrid: cuentos, leyendas y anécdotas es una historia de historias madrileñas, de gentes vinculadas a nuestros campos, sierras, valles y ríos. En este laberinto de personajes, sucesos y fechas que es el complejo puzzle de la historia, se ha elegido la parte más llamativa, los secretos de alcoba, la letra pequeña que nunca se lee, la anécdota del pasado que nunca se cuenta.

Sintáctica

Madrid: Cuentos, Leyendas y Anécdotas Volumen I

- **Cualidad formal:**
- **Formato:**
Número de páginas: 296.
Encuadernación: Tapa blanda
- **Valores Expresivos:**
Es una historia de relatos madrileñas, de gentes vinculadas a campos, sierras, villas y ríos resumiendo sus estilos de vida las costumbres y traciones que tenían en aquellos lugares.
- **Composición**
- **Actividad:**
Los elementos combinados son imágenes de donde se llevan acabo las historias que contiene el libro (paisaje) y la tipografía es sobria, facilita la lectura para el pueblco al cual esta dirigido el libro.
- **Acento:**
El paisaje logra atraer la atención haciendo realce a la época donde es narrada la historia junto con los personajes que se presentan vestidos tradicionalmente.
- **Principios estéticos**
- **Armonía:**
Por ser una ilustración realista se identifica una época medieval, sus colores son sobrios y mates presentan una buena combinación con las figuras organicas que predominan en la imagen.
- **Claridad:**
La composición tiene legibilidad en las formas ya que son bien percibidas e identificadas, de igual manera la tipografía es leíble aunque no hay contraste y llega a perderse.
- **Verdad:**
Se identifica que se habla de leyendas prehispánicas por la ilustracion que

muestra una época antigua y la forma en la que se maneja a la gente realizando las diferentes actividades de esa región.

- Apariencia:
El diseño es colorido y original por el uso de elementos por sus características únicas de la combinación de los elementos en la composición de ilustración

Semántica

- Realización:
SILEX EDICIONES
- Calidad funcionalidad
- Medio:
Material didáctico de aprendizaje.
- Constantes semánticas:
 - Significante:
Conjunto compositivo, permite identificar la conjunción de leyendas prehispánicas .
 - Significado:
Leyendas Prehispánicas.
- Función:
Dar a conocer las leyendas prehispánicas de México a través de relatos de echos reales con un toque de fantasía con seres misticos.
- Variantes semánticas:
La síntesis de la representación del paisaje es alusiva a una época antigua donde ocurren los echos de las leyendas prehispánicas.
- Tipos de significantes
- Simbólico:
Dar a conocer las leyendas que son patrimonio de su cultura manteniendolas presentes a las nuevas generaciones.
- Diseño de significantes:
- Tendencia vanguardista:
Sus características formales de la combinación de ilustración y tipografía no rompen con lo establecido.
- Significado semántico:
El mensaje es coherente y claro, aunque se necesitan conocer los componentes ya que es difícil reconocer el tema del que habla el libro.

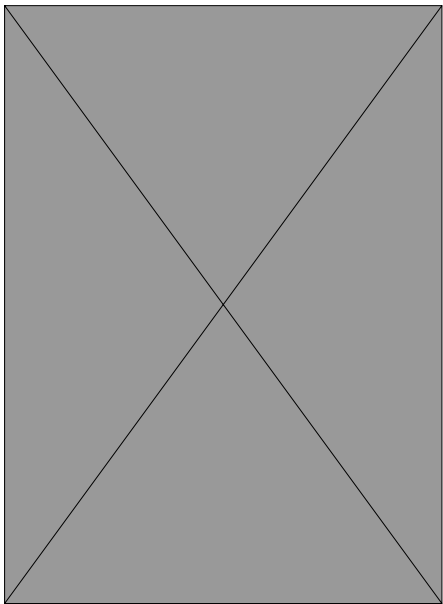
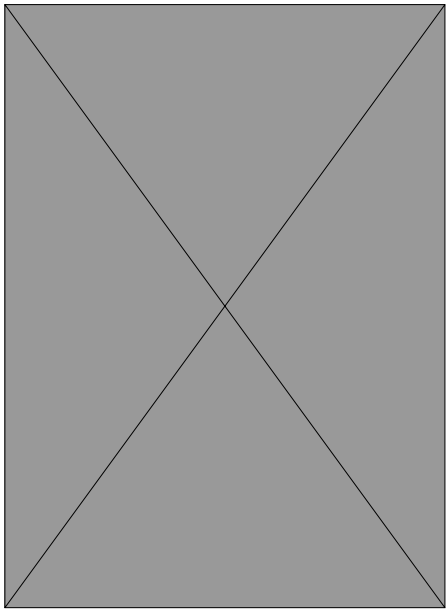
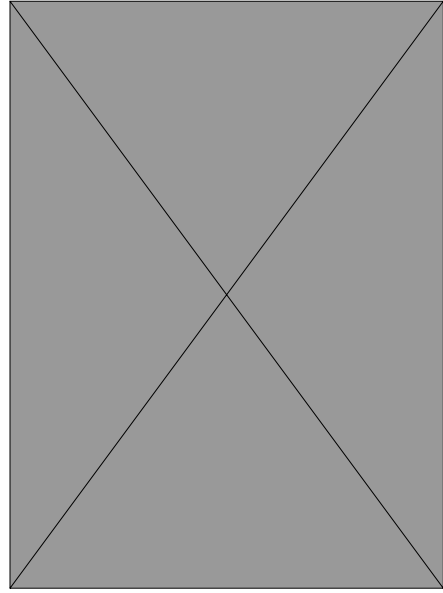
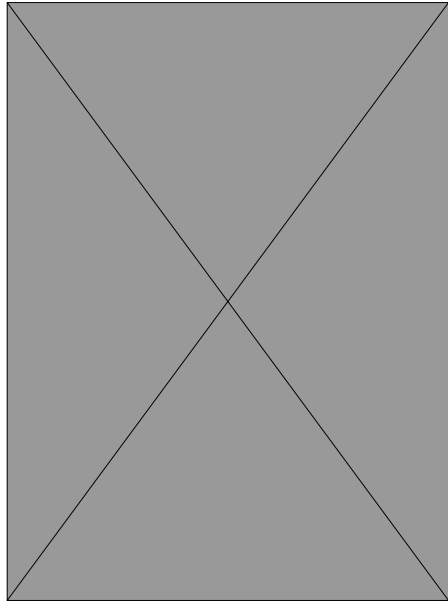


Imagen 23
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro
de Leyendas
de Gustavo
Adolfo Bécker.

Leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer.
ilustradas por David Guirao

Este libro recoge siete narraciones de Bécquer, consideradas como inequívocas leyendas. La lectura de estos siete relatos lleva al lector a visitar diferentes épocas y ambientes. Cada una de las leyendas ofrece un mundo mágico y legendario en el que caballeros, damas, espectros, escuderos, sombras, religiosos... se enfrentan a sucesos en los que lo natural y lo sobrenatural se mezclan.

Sintáctica

Libro Recopilación de leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer.

- Cualidad formal
- Formato:
17 x 24 cm, consta de 152 páginas
- Valores Expresivos:
Cuenta con dos códigos: lingüístico escrito y representativo se presentan De una manera clara y concreta fáciles de comprender para el lector.
- Contraste:
Mediante la acentuación de las ilustraciones y sus formas organicas se presenta un contraste bastante bueno y armonioso entre ambos.
- Actividad:
El ritmo esta manejado por medio de los espacios ilustrativos con los que cuenta el libro y las formas que tienen.
- Acento:
Este concepto esta utilizado mediante líneas de color oscuros de un grosor medio.
- Principios estéticos
- Armonía:
Existe armonía en este libro a través de la estructura central de todos sus elementos y los colores que dan contrastes adecuados entre ellos.
- Claridad:
Tiene una clara lectura visual ya que al utilizar la imagen como centro de atracción no compite con el título del libro que tiene buen tamaño tipográfico.
- Realización:
 - Por ser un libro impreso en España no se consigue fácilmente en librerías de México, pero en línea se encuentra el primer capítulo en versión PDF. El libro impreso tiene estas cualidades:
 - Formato de 17 x 24 cm
 - Impreso en couche mate
 - Impresión Offset.



- Apariencia
 - La disposición de los elementos están sobre un eje central con elementos en la parte superior e inferior pero respetando la jerarquía del título.
 - Composición formal con ilustraciones en las páginas impares.
 - Reticula simétrica basada en columnas.
 - Márgenes uniformes y la alineación de la mancha tipográfica, justificada a la izquierda.
 - Las ilustraciones mantienen mayor peso visual que la mancha tipográfica.
- Calidad funcionalidad
- Tiempo:
Fecha publicación el 14 de Marzo de 2011
- Medio:
Sólo se puede obtener mediante la página web de la editorial.

Semántica

- Constantes Semánticas:
- Significante:
Libro de 152 páginas que contiene siete leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer, ilustradas por David Guirao.
- Significado:
Estas leyendas nos ofrecen un mundo mágico y legendario en el que caballeros, damas, espectros, escuderos y sombras se enfrentan a eventos en los que lo natural y lo sobrenatural se mezclan.
- Función:
Material complementario que ayuda a la comprensión de la literatura narrativa .
- Tipos de Significantes
- Icónico:
La representación ilustrativa tiene una abstracción media por lo cual es fácil identificar su concepto.
- Simbólico:
La representación de la edad media significa realeza y evoca el carácter romántico del autor.
- Diseño de significantes:
El diseño está enfocado a la representación de la edad media de España mediante una representación moderna.
- Significado Semántico:
- Aspecto Sensible:
El discurso visual utilizado está enfocado a niños de 12 años por lo cual el estilo ilustrativo de media abstracción connota este aspecto.

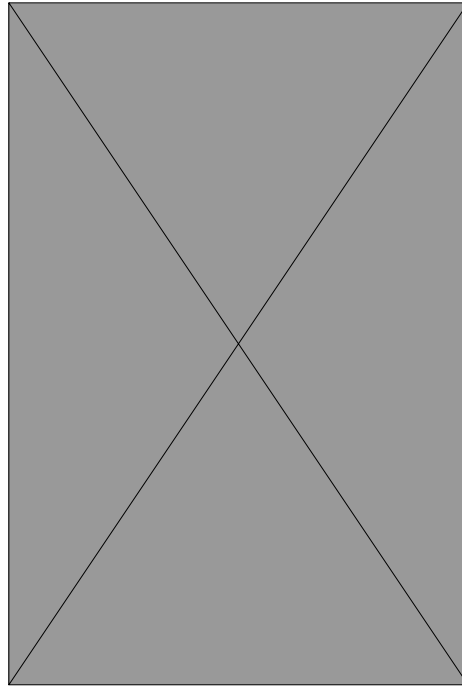
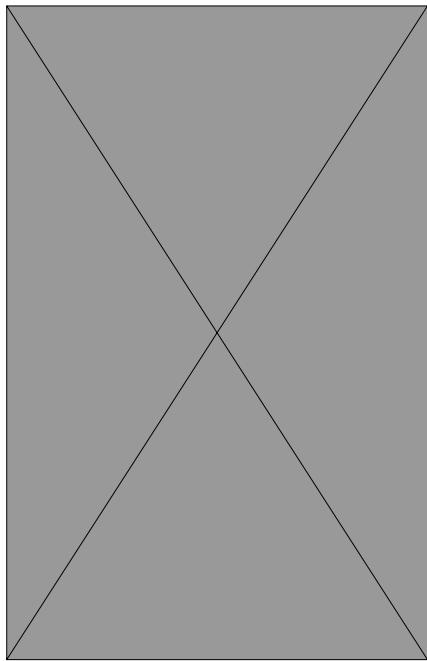
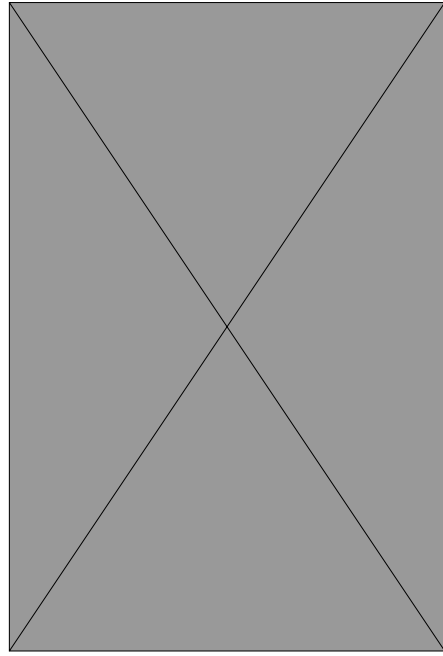
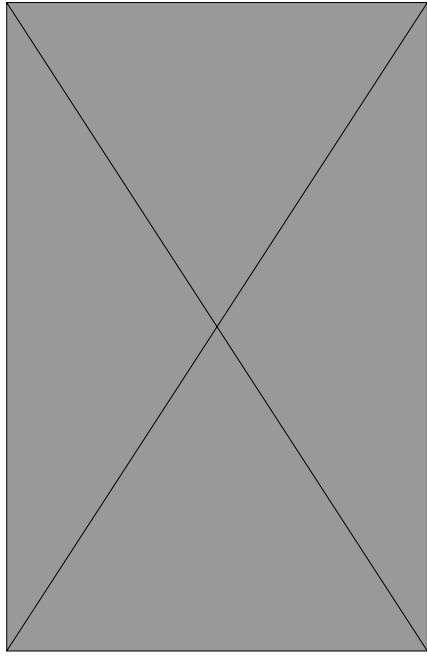


Imagen 24
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro de
Las aventuras
del Rey Mono y
otras leyendas.

Libro de las leyendas del Rey Mono así como las leyendas chinas más recocidas.

- Cualidad formal
- Formato:
13 x 20 cm, consta de 96 páginas.
- Valores expresivos:
Cuenta con dos códigos: lingüístico escrito y representativo se presentan De una manera clara y concreta fáciles de comprender para el lector
- Composición:
- Asimetría:
No maneja ningún eje simétrico en el cual se pueda apoyar la portada del libro.
- Actividad:
El estilo de las viñetas es el que le proporciona el ritmo a este libro ya que las ilustraciones varian en sus formas y segumiento.
- Acento:
El acento en las viñetas está dado en las imágenes en primer plano por las figuras organicas trazadas con lineas gruegas que abarcan toda la hoja del libro.
- Principios estéticos:
- Armonía:
Aunque no es una retícula simétrica la armonía esta provista por la disposición de sus elementos los cuales guardan equilibrio visualmente.
- Claridad:
Las viñetas de este libro maneja secciones rectangulares de izquierda a derecha lo cual hace fácil la lectura visual.
- Verdad:
Las ilustraciones son de media abstracción lo cual hace fácil su reconocimiento.
- Realización:
Es un libro Argentino y no se consigue en librerías mexicanas, pero en línea se puede conseguir mediante la página web de la editorial, el cual tiene estas características:
 - Formato de 13 x 20 cm.
 - Impreso en papel bond.
- Apariencia
 - El diseño es muy básico, solo cuenta con el título en la parte superior y el logotipo de la editorial en la parte inferior de la derecha.
 - La estructura de las viñetas son a página completa.
 - Retícula es asimétrica e informal.
 - Las ilustraciones tiene el estilo del ilustrador y mantienen mayor peso vi-

- Cuidado de la mancha tipográfica.
- Carece de acentuación de color ya que está impreso en blanco y negro.
- Calidad funcionalidad:
- Tiempo:
2011 es el año de esta publicación.
- Medio:

Semántica

Solo se puede obtener mediante la página web de la editorial.

- Constantes Semánticas:
- Significante:
Libro de 96 páginas y es parte de la colección Colihue, la cual está adaptada por Oche Califa e ilustrada por Enrique Alcatena.
- Significado:
Este libro nos da un recorrido por la narrativa de las leyendas chinas que se han transmitido de boca en boca y mostrándonos las cualidades de sus animales sagrados.
- Función:
Como parte de la colección Colihue, propone la difusión de la cultura china por medio de sus leyendas, además contiene un apéndice con información histórica y cultural.
- Tipos de Significantes
- Icónico:
La representación ilustrativa tiene una abstracción media por lo cual es fácil identificar su concepto.
- Simbólico:
Los Animales en la cultura china poseen características específicas las cuales son evocadas en las leyendas que en este libro se presentan.
- Diseño de significantes:
El diseño de las ilustraciones son tipo comic por lo cual son más sobrecargadas y detallistas que el estilo oriental.
- Significado Semántico:
- Aspecto Sensible:
El discurso visual utilizado está enfocado al sector juvenil por lo cual el estilo ilustrativo de media abstracción es fácilmente reconocible.
- Aspecto tangible:
El mensaje es claro y coherente, ya que al público al que está dirigido están más atraídos por las ilustraciones de media abstracción aunque mantenga el estilo del ilustrador.

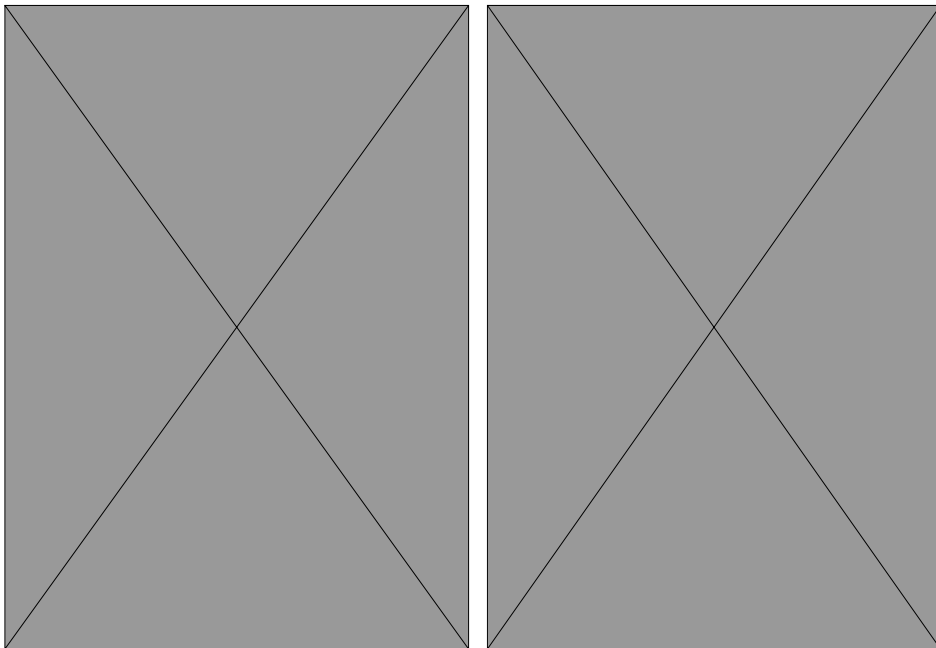
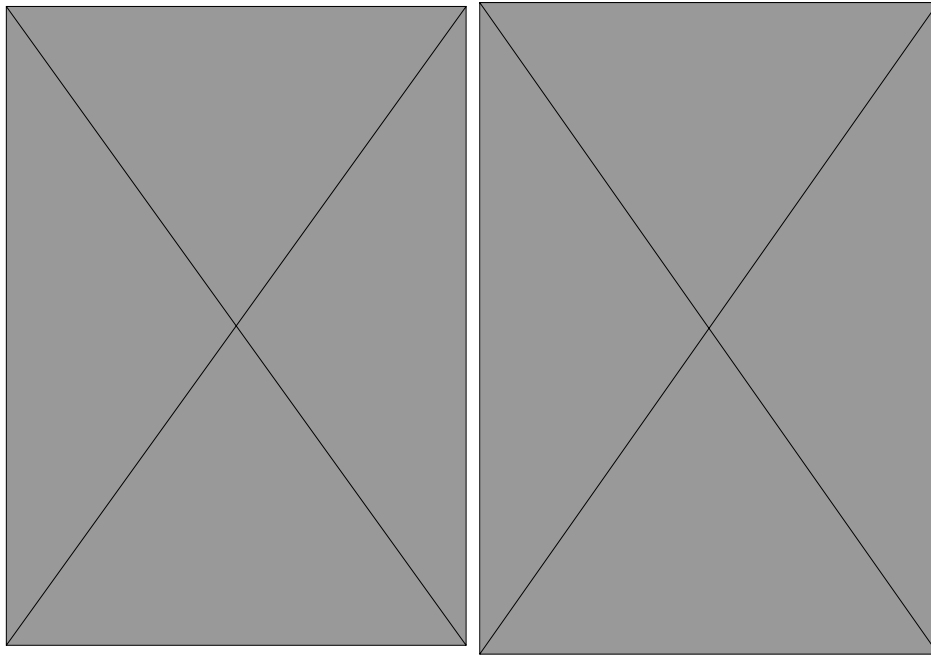


Imagen 25
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro
de Recopilacio-
nes Cuentos y
Fabulas de Buda.

Sintáctica

Libro infantil de China con una recopilación de leyendas budistas populares.

- Cualidad formal:
- Formato:
Jpg de 15.5x21.5 cm resolución de 150 ppp, número de páginas 128.
- Proporción:
Cuenta con una imagen representativa de diferentes monasterios budistas como punto de interés visual en su jerarquía, junto con tres mensajes tipográficos en donde el peso de estos se encuentra en la palabra Budista, se complementa con un marco que rodea a la imagen y la tipografía sin perder el equilibrio visual, en la parte inferior de la imagen se encuentra el logotipo de la imprenta.
- Valores expresivos:
Cuenta con dos códigos: lingüístico escrito y representativo se presentan de una manera clara y concreta fáciles de comprender para el lector.
- Composición:
- Asimetría:
La ubicación que se presenta en la portada cuenta con ejes simétricos compositivos en el centro de ella.
- Actividad:
La imagen de la garza es donde se presenta el movimiento.
- Principios Estéticos:
- Armonía:
Si presenta una armonía entre la tipografía y la imagen siguen un orden jerárquico.
- Claridad:
Tiene buena legibilidad en la tipografía el puntaje es adecuado, igual que la imagen que es fácil de percibir a comparación del logotipo de la imprenta.
- Realización:
Este libro es un poco difícil de adquirir en librerías, se encuentra en la web como pdf o si se desea adquirir, pedirlo en las páginas donde lo ofertan.
- Apariencia:
El diseño es estético gracias a los colores e imágenes que crean una armonía adecuada, bastante común no muy original ya que se pueden ver más libros con portadas parecidas a ésta, su impacto visual no es muy grande.



- Calidad Funcionalidad
- Tiempo:
Su fecha de edición fue en abril del 2013 del volumen número 1
- Medio:
Se puede acceder por la web o pedirlo en las páginas que lo ofertan

Semántica

- Constantes Semánticas
- Significantes:
Cuenta con la imagen de la garza y el color rojo representativo de la religión budista.
- Significado:
Las tradiciones de china sus costumbres y mitos mas importantes que son transmitidos a las nuevas generaciones.
- Función:
Promover la cultura con las personas que lo adquieren y conozcan mas sobre sus raices y tradiciones.
- Variantes semánticas:
- Motivación analógica:
Su simplicidad permite identificar todo los iconos fácilmente y la tipografía con la que se maneja que tiene una anatomia muy simple.
- Tipos de significantes:
- Icónico:
La garza contiene un grado de abstracción baja es fácil de identificar al ave por su silueta y ya que su color blanco resalta sobre el rojo de fondo.
- Simbólico:
Solo se maneja un símbolo el de la garza que en la religión budista significa serenidad.
- Diseño de significantes :
Su diseño se adapta a los diferentes lugares donde se publicó por ser un símbolo que pertenece a esa cultura.
- Significado semántico:
- Aspecto sensible:
Cuenta con los colores e imágenes adecuadas que dan una armonía visual aunque para muchos no pueden significar nada más allá, es una portada si no conocen un poco de la cultura budista.
- Aspecto inteligible:
El mensaje es preciso coherente, da el realce a las leyendas tradicionales de china aunque sea muy simple la portada.

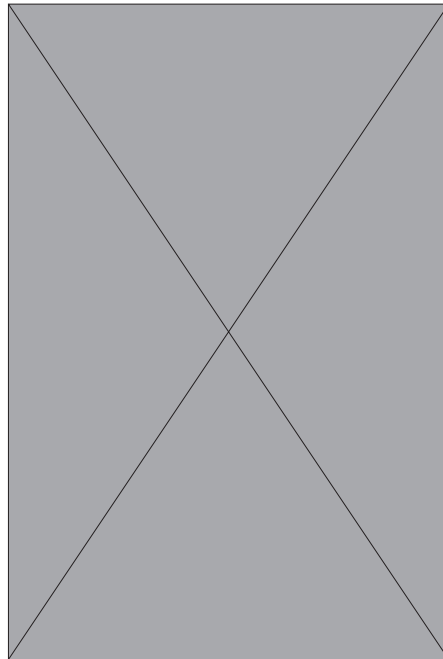
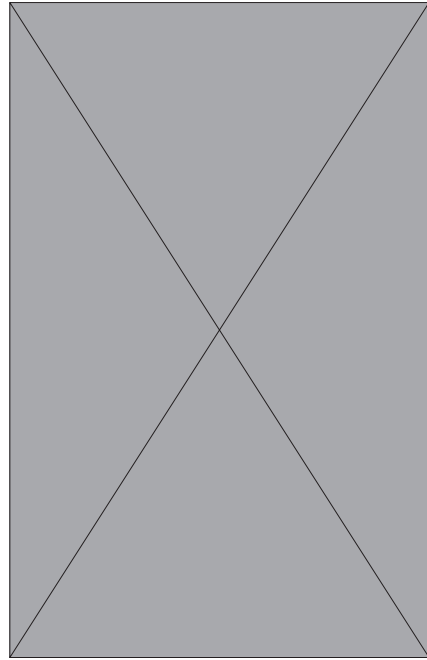


Imagen 26
Portada,
Contraportada
e interiores.
Fuente: Libro de
Mitos y Leyen-
das de Japón.

Libro sobre los Mitos y leyendas de Japón, el cual rescata las narraciones más populares de la época feudal japonesa.

- Cualidad formal
- Formato:
20 x 15 cm, consta de 150 páginas.
- Proporción:
Maneja una imagen de figuras orgánicas y ornamentos en su fondo no existe ningún patrón en ellos ni jerarquía, el mensaje se destaca por su color claro y el margen que lo rodea resalta del fondo.
- Valores expresivos:
Cuenta con dos códigos: lingüístico escrito y representativo se presentan De una manera clara y concreta fáciles de comprender para el lector..
- Composición
- Asimetría:
No refleja ejes simétricos ni patrones por las figuras organicas que tiene en la portada tienen un trazo libre sin dirección alguna.
- Actividad:
Las figuras orgánicas y los ornamentos reflejan movimiento entre ellos por toda la portada abarcando los espacios .
- Acento:
El margen de atención se encuentra en el marco que rodea el título del libro por sus formas y colores que resaltan sobre toda la portada.
- Principios estéticos:
- Armonía:
no existe armonía ya que no cuenta con un patrón a seguir. y las figuras organicas que presenta no siguen ninguna direccion o tamaño exacto entre ellas
- Realización:
Este libro es un poco difícil de adquirir en librerías, se encuentra en la web como pdf o si se desea adquirir, pedirlo en las páginas donde lo ofertan.
- Apariencia
Los colores contrastan muy bien es agradable a la vista, las figuras orgánicas lo- gran congeniar entre sí aunque se pierde un poco el título por tantas figuras.

Semántica

- Cualidad Funcionalidad:
- Tiempo:
Su fecha de edición fue en abril del 2011 del volumen número 1
- Medio:
Se puede acceder por la web o pedirlo en las páginas que lo ofertan.
- Constantes Semánticas
- Significantes:
La portada asemeja a las telas que se ocupan en los kimonos una vestimenta muy tradicional de Japón que no solo de ocupa en ellas si no tambien en decoraciones dentro del hogar.
- Significado:
Las tradiciones de Japón.
- Función:
Promover la cultura las costumbres y tradiciones de las leyendas que se narran dentro del libro con las personas que lo adquieren.
- Variantes semánticas
- Motivación analógica:
Su simplicidad permite identificar todo los iconos fácilmente y la tipografía.

Conclusiones

Al analizar los diferentes libros sobre las leyendas prehispánicas tanto internacionales como nacionales, se logró ver claramente que todos varían tanto en tipografía como en imágenes ya que no siguen un mismo patrón. Algunos muestran colores llamativos los cuales son característicos de las culturas a las que pertenecen las leyendas narradas en el libro, en otros se muestra más sobriedad en ellos y sólo manejan un color, escala de grises o blancos y negros, pero en todos los casos se resaltan personajes principales de las leyendas.

En cuanto a las figuras, varios mostraron figuras orgánicas, sin seguir algún patrón específico con líneas gruesas y delgadas, en algunos casos también tienen ornamentos llamativos.

Los títulos de los libros destacan por la tipografía utilizada en ellos y por su puntaje un poco más alto que el texto normal, pero en cuestión del texto de lectura se muestra una tipografía más simple, en su mayoría.

Tomando los ejemplos de los libros que se analizaron, se llegó a la conclusión de que lo más viable para el proyecto era utilizar los colores llamativos que se utilizaban en las culturas prehispánicas, destacando siempre a los personajes principales de estas, usando figuras orgánicas que tuvieran una armonía constante entre ellas.

Estos libros fueron de gran ayuda ya que analizando su contenido se notó que en cuestión tipográfica, una fuente sencilla y geométrica fue la elección para una fácil lectura al público que va dirigido este libro.

Aunque todos los libros son diferentes, todos tienen un mismo cometido, entretener y dar a conocer las leyendas prehispánicas de lugar o cultura de la que trata el libro, que el lector conozca más sobre costumbres y tradiciones y transmita estos conocimientos a las nuevas generaciones, ya sea por diversión o por mantener presente sus raíces.

Capítulo III

Formulativo

Proceso metodológico

Para difundir las leyendas prehispánicas en niños de 2º grado de primaria se aplica el método funcionalista ya que es este método nos ayuda a desarrollar una comunicación correcta para el público al cual está dirigido el libro que son los niños, se debe tener un lenguaje adecuado para su edad, sencillo en sus palabras y corto para no aburrirlos a ellos, para esto se buscan leyendas adecuadas a su edad tomadas de libros infantiles y que contienen un lenguaje adecuado. Es importante la comunicación y dar a conocerlas correctamente.

El método dialectico también se ocupó para para mejorar las narraciones de las leyendas, investigando con personas que las transmiten de manera oral a las nuevas generaciones y a través de internet y bibliotecas por las diferentes contradicciones que se presentan en cuanto a época y lugar de la historia.

Las técnicas adecuadas son tanto de observación como la de muestreo ya que las leyendas se dan a conocer de generación en generación y es posible que al irse pasando varíen en cuanto a su historia y fechas, la bibliográfica también es una técnica a utilizar para la historia de los inicios de las leyendas prehispánicas.

Asimismo, para poder explicar las leyendas a los niños mencionados, es necesario el método descriptivo e histórico, analizando la historia desde sus antepasados a la actualidad para poder comunicarlas sin perder la esencia de esta; se aplica el método experimental debido a la importancia que tiene en cuanto a la transmisión de éstas ya que las historias pueden variar aun siendo la misma leyenda. La técnica para apoyar la información es la bibliográfica así como electrónica ya que hay posibilidad de encontrar información más reciente, en caso de no encontrar también se aplica la técnica de la entrevista formal a personas con el conocimiento de las leyendas (historiadores, maestros, etc.).

Ahora bien para determinar las características del público al que va dirigido, en este caso niños de 2º grado de primaria se emplea nuevamente el método dialéctico ya que las respuestas de cada niño varían debido a su conocimiento acerca de las leyendas. Las técnicas que van de acuerdo son la entrevista, investigación de campo y la recopilación de datos para poder definir los parámetros en los que se encuentran los niños.

Finalmente para establecer los elementos gráficos de la propuesta se aplica el método funcionalista en conjunto del intuitivo y deductivo, ya que las leyendas deben ser bien entendidas para poder generar una solución gráfica de acuerdo a lo que se desea comunicar y en base a la experiencia como diseñador. La técnica que apoya estos métodos es la investigación de campo, trabajando directamente con las leyendas y los niños de 2° año de primaria incluyendo la observación, entrevista y cuestionario, así llevar a cabo el proceso de diseño en cuanto a las leyendas prehispánicas.

Proceso de diseño

Fase I Investigación

Se investigó sobre leyendas prehispánicas de México por la inquietud de fomentar la difusión de estas. Se prosiguió a determinar el segmento de la población al cual iba ser dirigido este proyecto. Por lo cual con base a los estudios realizados por Erick Erickson, se determinó trabajar con los niños de 2° grado de primaria ya que ellos pertenecen al estadio IV y su rango edad oscila entre los 7 a los 10 años.

Después de determinar al usuario se eligió un grupo con el cual trabajar, así que el 2° grado de la escuela primaria Mtro. Raúl Isidro Burgos cumple con las condiciones culturales. En este grupo se realizó una encuesta para conocer cuál era la leyenda prehispánica más popular, para tomar esta leyenda como referencia y su difusión sea aceptada fácilmente. En dicha encuesta, resultó que la leyenda del quinto sol era la que más recordaban los niños por lo tanto a partir de ella se empezó a trabajar y realizar los bocetos para que su transmisión sea más fácil recordarla.

Fase II Bocetaje

En este proceso se buscó a ilustradores infantiles con un estilo único y muy original en el cual sus formas y colores impactaran (Alejandro Magallanes, Adriana Quezada) en los cuales se pudieran basar los personajes a realizar, después de ver a diferentes estilos de técnicas de ilustración y de personajes para libros infantiles, se experimentó con formas orgánicas e inorgánicas buscando ilustraciones adecuadas para la leyenda del quinto sol sin perder algunas de las formas y colores que caracterizan a la cultura prehispánica a la cual pertenece la leyenda.

Se comenzó con bocetos burdos inspirados en las figuras prehispánicas de las deidades más importantes (Quetzalcóatl) con figuras irregulares y simétricas, tratando de que la ilustración fuera simple y con un nivel de abstracción adecuado para los niños sin perder la esencia de los personajes.

En todo el proceso se buscaba mantener presente la cultura azteca ya fuera por medio de sus figuras o colores que se utilizaban para el desarrollo de los personajes y los escenarios donde se desenvolvía la historia.

Imagen 27
Propuesta de
Quetzalcóatl 1

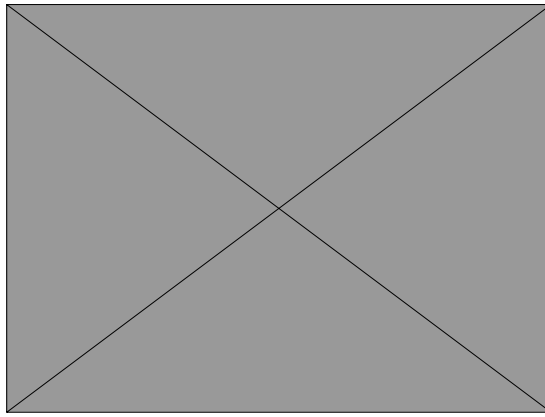


Imagen 28
Propuesta de
Quetzalcóatl 2

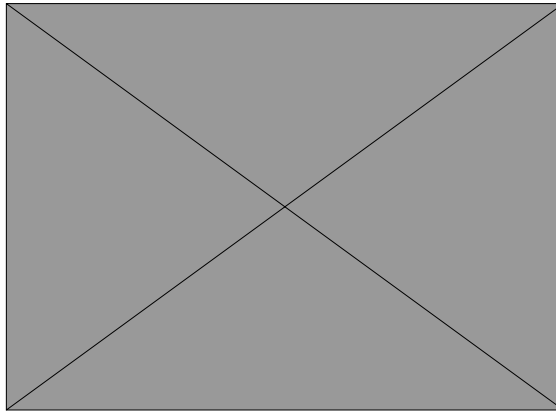
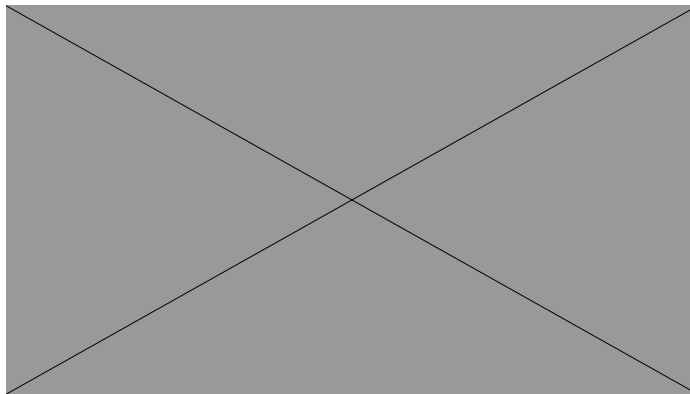


Imagen 29
Propuesta de
Quetzalcóatl 2



Para estos bocetos se siguió un patrón de figuras orgánicas con secuencias de grecas sin perder los toques prehispánicos de la cultura azteca, se quiso lograr que el personaje obtuviera un enfoque más caricaturesco y más agradable para los niños en los colores se buscó que no cambiaran a los originales de como representan a Quetzalcóatl en los diferentes libros que narran su historia, así se llega a este resultado para mostrarlo y ver el impacto que causaba



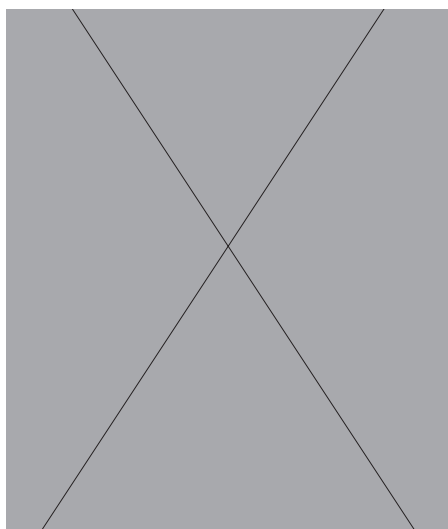


Imagen 30
Propuesta de
Quetzalcóatl 4

Fase III Técnicas de ilustración

Se inició con las aplicaciones de diferentes técnicas de ilustración para darles texturas diferentes y otro enfoque, tanto digitales como manuales en las cuales se muestran estilos diferentes, se hicieron propuestas muy interesantes utilizando diversos colores, materiales, papeles y poco a poco se fue llegando a lo que es el resultado actual. Estos son alguno de los bocetos que se implementaron en este proceso:

Ilustración Digital: se trabajó con plastas y figuras orgánicas eh inorgánicas, utilizando colores vivos característicos de la cultura azteca (rojo, amarillo, verde, azul) siguiendo facciones del dios Quetzalcóatl.

En la primera figura se aprecia a un Quetzalcóatl más detallado sin volumen y conservando las características principales de la figura prehispánica que lo representa, siguiendo un patrón en su plumaje y cara mezclando figuras geométricas para resaltar las facciones de su rostro.

En la segunda ilustración se hizo un proceso de abstracción para una figura más limpia utilizando los mismos colores de la primera propuesta digital y formas principales sin perder los rasgos de la serpiente emplumada resaltando el penacho de su cabeza con los colores.

Ilustración manual: En la primera ilustración se muestra un Quetzalcóatl más de-



Imagen 31
Propuesta digital
de Quetzalcóatl 5

tallado hecho de figuras orgánicas y colores más vivos y llamativos usando sombras para darle volumen a su cuerpo sin seguir los patrones de las figuras prehispánicas que lo representan. Se buscó darle un efecto de realismo detallando más a la serpiente, sin abstraer nada.

En el segundo se ve una ilustración más limpia siguiendo patrones de grecas en



Imagen 32
Propuesta Manual
de Quetzalcóatl 6

movimiento en su cuerpo, usando figuras orgánicas e inorgánicas utilizando platas de pintura acrílica con los colores que usan para representar a Quetzalcóatl, se puede apreciar una mínima abstracción en esta serpiente emplumada sin perder la idea original

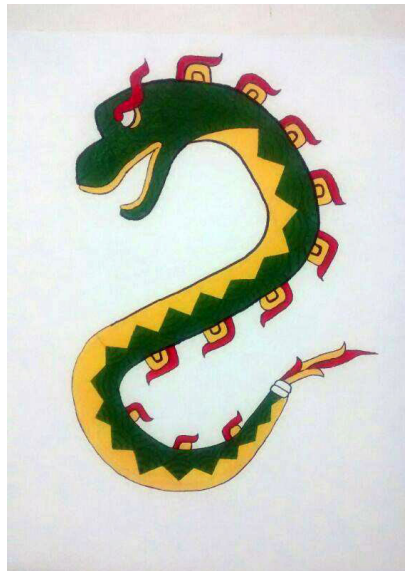


Imagen 33
Propuesta Manual
de Quetzalcóatl 6

En la tercera ilustración se utilizó acuarela para dar otro efecto en el personaje colores más tenues y opacos, sin uso de sombras o luces, se utilizaron patrones en movimiento en su cuerpo de la serpiente, también se mezclan figuras orgánicas e inorgánicas en esta ilustración, se buscó darle un enfoque más infantil en esta última para el agrado de los niños.

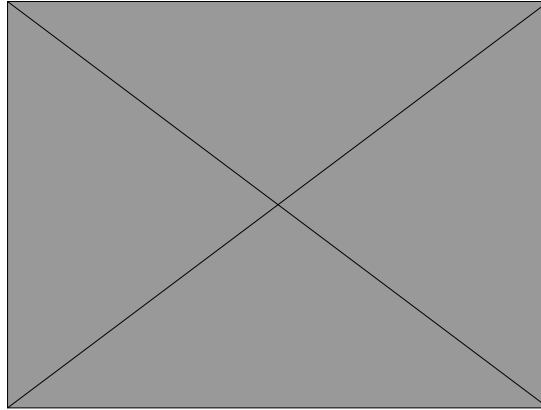


Imagen 34
Propuesta manual
de Quetzalcóatl 8

Fase IV Soluciones

Color

El color utilizado en libro fue elección con base en la cultura prehispánica en la cual abunda intensamente en las formas cromáticas de su lenguaje, es decir, lo más característico y representativo se ésta. Así mismo cabe mencionar que cada color tiene un uso simbólico y significativo en la cultura y los más comunes son: rojo, amarillo, azul verde y blanco

Forma

En cuanto a la forma del libro se tomó la silueta de un sol por la leyenda del quinto sol que está en el libro, la razón por la que se puso esa leyenda fue porque es la más representativa de la cultura prehispánica

Tipografía

La tipografía que se usó en el libro fue de palo seco para que facilite la lectura para el público al que va dirigido, en este caso los niños de 2° grado de primaria, los cuales aún están conociendo la tipografía y están aprendiendo a hacerla y no distinguir las diferencias que hay entre la letra.

Después de probar diferentes fuentes tipográficas se decidió utilizar Futura std, una tipografía de palo seco, sencilla y geométrica la cual evita elementos decorativos no esenciales. Además que sus minúscula tiene ascendentes altos, que sobrepasan la altura de la mayúscula y esto es lo que le da elegancia a esta letra y una languidez contundente.

a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , ' ? ! # \$ % &

Estructura del libro

En el libro-objeto se buscó una forma representativa del contenido de este y analizando la leyenda se dedujo que al darle a su estructura forma de sol era buena idea y haciendo el focus group fue una idea agradable para los niños

Éstos fueron los resultados

Imagen 35
(derecha)
Num. 36
(izquierda)
Propuestas
finales de páginas
interiores

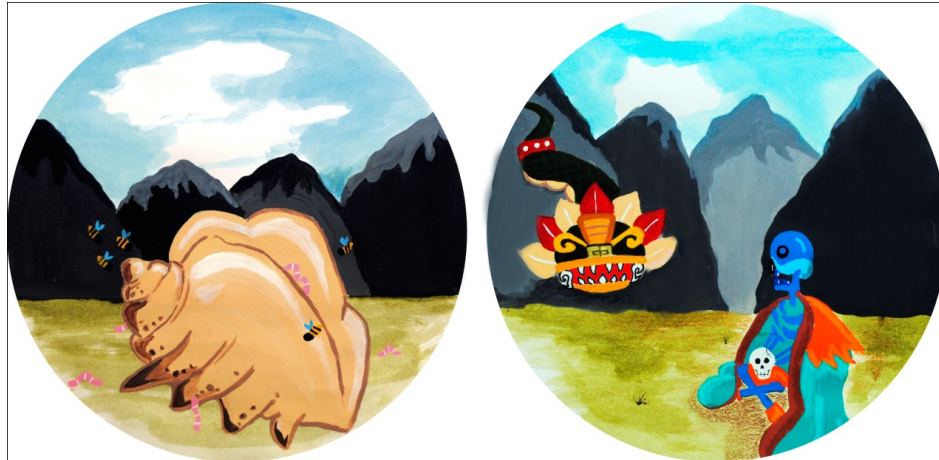


Imagen 37
(derecha)
Num. 38
(izquierda)
Propuestas
finales de páginas
interiores





Imagen 39
(derecha)
Num. 40
(izquierda)
Propuestas
finales de páginas
interiores



Imagen 41
(derecha)
Num. 42
(izquierda)
Propuestas
finales de páginas
interiores

Además, la estructura del libro se decidió una figura con formas orgánicas que fuera didáctica y que los niños pudieran interactuar con ella. Los rayos del sol cuentan dicho movimiento donde los niños pueden descubrir textos ocultos que son la continuación de los párrafos que están en las páginas.

Imagen 43
Propuesta final
del Libro -Objeto.

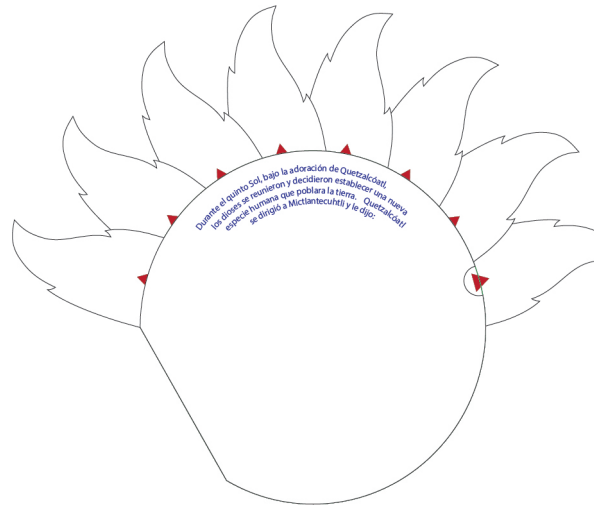


Imagen 44
Muestra física
de la estructura
del libro-objeto



Capítulo IV

Propositivo

Aplicaciones

La propuesta para apoyar la difusión de la leyendas prehispánicas fue generar un libro-objeto el cual mediante la actividad lúdica estimulara la inclinación hacia éstas. Por lo que el movimiento de las flamas del sol era indispensable para lograrlo.

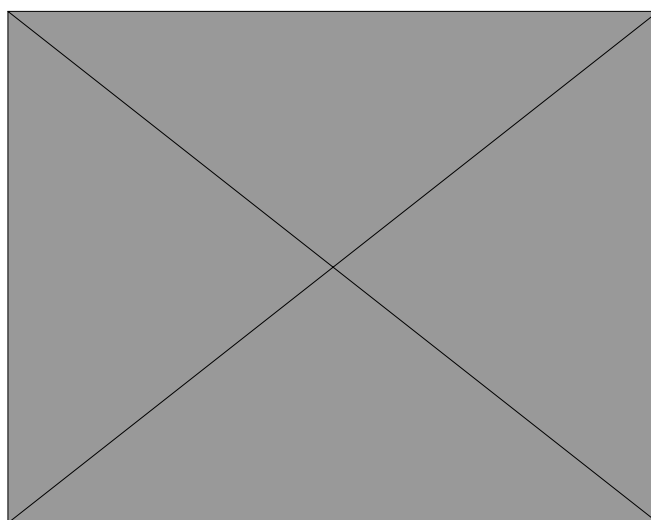


Imagen 45
Fuente: Pro-
puestas Final

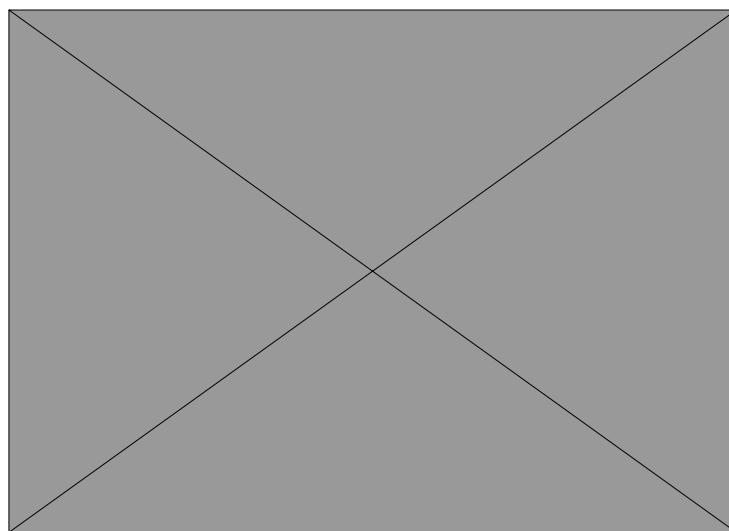
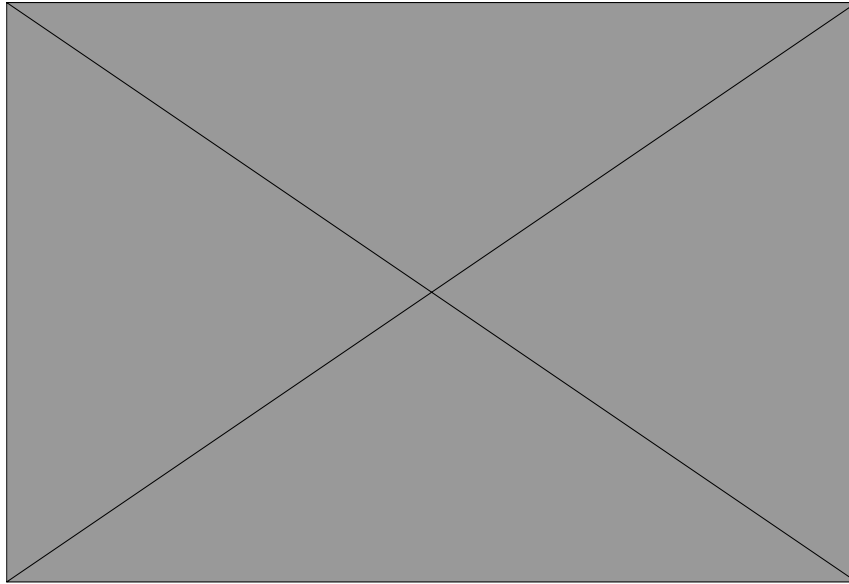


Imagen 46
Fuente: Pro-
puestas Final

Imagen 47
Fuente: Pro-
puestas Final



Al pasar las páginas el usuario se percata del acomodo semi-circular del texto pero esto no es ningún impedimento ya que al ser un formato circular los niños pueden manipular facilmente sin que se afecte la legibilidad. Ademas se ocupo la tipografía futura por tener una estructura geometrica y de trazos uniformes para que los infantes que en esta etapa estan practicando la lectura, las letras les sean facil de reconocer.



Conclusiones

El desarrollo de esta investigación logró identificar un problema que pasa en algunos niños que empiezan a conocer leyendas, éste es que no logran identificar una leyenda prehispánica y una colonial. Dado que en los libros de lectura es escasa la información y no tienen definición concreta de una leyenda y generaliza lo que es cuento , mito y leyenda.

Por lo tanto identificado este problema se llegó a la tarea de dar una difusión adecuada a las leyendas a los niños de 2º grado de primaria ya que a ellos se les comienza a impartir el conocimiento sobre las leyendas y las culturas a las cuales pertenecen.

Se determinó la realización de un material didáctico el cual, haciendo encuestas a niños de 2º grado de primaria, se escogió porque el resultado lanzó que la lectura es lo que les gusta más a los niños, así como atracción visual, por eso se buscó que la estructura del libro captara su interés mediante su forma, colores e ilustraciones que contenía.

Buscando la elaboración del libro se presentaron varios obstáculos en los cuales estaba el material, se necesitaba uno que resistiera el uso que los niños le darían, y tuviera la flexibilidad para el movimiento de los rayos del sol, una vez resuelto este problema, se presentó el costo de este ya que una sola copia tenía un precio elevado para solucionar esto se pensó en alguna estrategia para reducir costo, esta fue buscar patrocinio para el libro didáctico en diferentes editoriales de Puebla, al ir a las oficinas a pedir información eran diferentes trámites registros, permisos, etc después era ver si el libro era lo suficientemente atractivo para llegar a tener éxito en el mercado infantil.

Finalmente se hizo un libro-objeto porque plantea la imagen visual, táctil y permite la interactividad con el usuario, en este caso los niños de 7 años de edad, también permite la experimentación con diversos materiales y formatos.

El libro-objeto realizado dio los resultados deseados, realizándose un focus group con los alumnos de la Primaria Mtro. Raúl Isidro Burgos, los niños tenían interés por el contenido del libro, ya que su forma fue atractiva para ellos.



Referencias

Bibliográficas

- Álvarez, J. De la R. (1997). Diccionario de literatura popular española. España: Ediciones Colegio de España.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2005). Layout. Barcelona: Ediciones Parramón
- Argueta, J. (2005). Crónicas y Leyendas Mexicanas. México: Editorial Lectorum.
- Berger, J. (2000). Modos de ver. Barcelona: GG
- Carle, E. (2011). ¿Has visto a mi gata?. Alemania. Kokinos
- Caso, A. (2003). El pueblo del sol. México: Editorial FCE.
- Díaz, F. (1990). La educación de los aztecas. México: Editorial Panorama.
- Durán, T. (2000). ¡Hay que ver! Una aproximación al álbum ilustrado. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- García, V. (1999). Antología de leyendas. España: Círculo de Lectores Volumen 2.
- Garther, F. (1973). Planeamiento y conducción de la enseñanza. Buenos Aires: Kapelusz.
- Guzmán, M. (2000). Especiales a la orilla del viento, entrevista a Daniel Goldín. Bogotá: Revista latinoamericana de literatura infantil y juvenil N° 12.
- Hochuli, J. y Kinross, R. (2005). El diseño de libros. Práctica y teoría. Valencia: Campráfic.
- Kent Jones, R. (1986). Metodos Didacticos Audiovisuales. Mexico: ILCE
- Kepes, G. (1944). El lenguaje de la visión. Chicago: Paul Theobald.
- Klibanski, M. (2006). El origen de una especie. Barcelona: Cuadernos de literatura infantil y juvenil N° 190.
- Martínez Celis, N. (1993). Diseño del libro. Bogotá: CERLALC

- Meza, O. (2009). Leyendas prehispánicas mexicanas. México: Editorial Panorama.
- Munari, M. (1990). Como nacen los objetos. Barcelona: GG
- Richey, R., Fields, D., Foxon, M. (with Roberts, R.C.; Spannaus, T. & Spector, J.M.) (2001). Instructional Design Competencies. NY. : The Standards (3rd Ed) Eric Clearinghouse on Information and Technology, Syracuse.
- Ruder, E. (1992). Manual de diseño tipográfico. Barcelona: GG
- Santarsiero, H. (1998). La producción gráfica. Un nueva dimensión. Buenos Aires: Producción Gráfica ediciones.
- Schwab, G. (2009). Las más bellas leyendas de la antigüedad clásica. Madrid: Editorial Gredos.
- Swann, A. (1990). Bases del diseño gráfico. Barcelona: GG
- Swann, A. (1990). Como diseñar retículas. Barcelona: GG
- Verón, E. (1999). Esto no es un libro. Barcelona: Gedisa.

Electrónicas

- Cambios cognitivos de la edad temprana (2010). "Conocimientos de la adolescencia". Texto consultado el 16 de octubre de 2013. Disponibilidad en <http://conocimientosde laadolescencia.blogspot.mx/p/cambios-cognitivos-en-la-edad-temprana.html>
- Clasificación de las leyendas (2013). "Diccionario de mitos y leyendas". Texto consultado el 10 de octubre de 2013. Disponibilidad en http://www.cuco.com.ar/clasificacion_leyendas.htm
- Concepto de leyenda (2014). "De Conceptos". Texto consultado el 22 de marzo del 2014 disponible en <http://deconceptos.com/ciencias-sociales/leyenda>
- Dummy: el boceto más elaborado que podemos hacer (2011). "Red Grafica Latinoamericana". Texto consultado el 14 enero de 2014. Disponibilidad en <http://redgrafica.com/El-Boceto-una-propuesta-Grafica>
- Ensayo de Niepce (2013). "Red Grafica Latinoamericana". Texto consultado el 10 de febrero de 2014. Disponibilidad en <http://www.carlanicolas.com/ensayos.html>



- Leyendas mexicanas (2013). "La hora del cuento". Texto consultado el 26 de octubre de 2013. Disponibilidad en <http://ccemx.org/2013/07/04/leyendas-mexicanas/>
- Leyendas mexicanas (2013). "La hora del cuento". Texto consultado el 26 de octubre de 2013. Disponibilidad en <http://ccemx.org/2013/07/04/leyendas-mexicanas/>
- Mitos y leyendas (2010). "Mitos, leyendas y tradiciones de México". Texto consultado el 4 de octubre de 2013. Disponibilidad en <http://mitosyleyendasdemexico.blogspot.mx/>
- Mitos y leyendas (2010). "Mitos, leyendas y tradiciones de México". Texto consultado el 4 de octubre de 2013. Disponibilidad en <http://mitosyleyendasdemexico.blogspot.mx/>

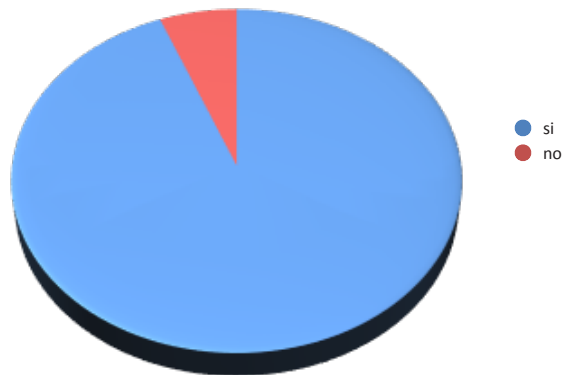
Anexos

1

1.- ¿Te gustan las leyendas?

Respuesta	alumnos	Total
si	67	94%
no	4	6%

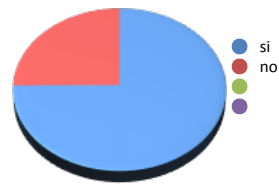
Pregunta 1



2.- ¿Sabes alguna leyenda prehispánica?

Respuesta	alumnos	Total
Si	55	75%
no	17	25%

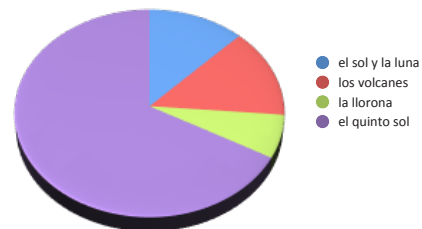
Pregunta 2



Menciona su título:

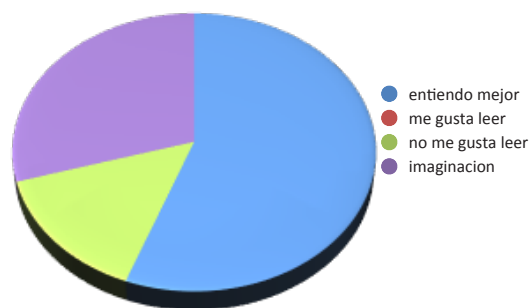
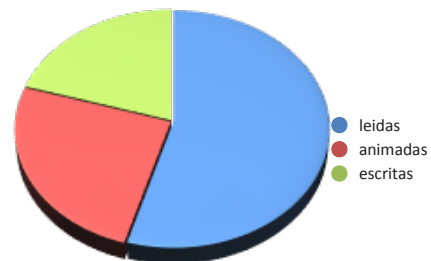
Nombre	alumnos	Porcentaje
El sol y la luna	15	22%
Los Volcanes	17	25%
La llorona	12	17%
El quinto sol	4	6%

Leyendas



3.- ¿Cómo te gusta que te cuenten las leyendas, escritas, leídas o animadas y porqué?

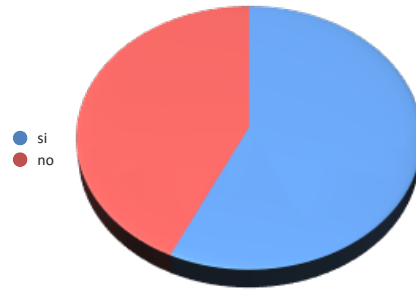
Formas	Alumnos	Total
Leídas	37	54%
Animadas	17	25%
Escritas	14	20%





4.- ¿Tienes Internet en casa?

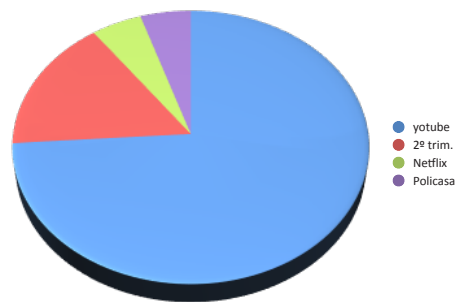
Si	46	57%
no	22	43%



5.- ¿Te gusta ver caricaturas en Internet?

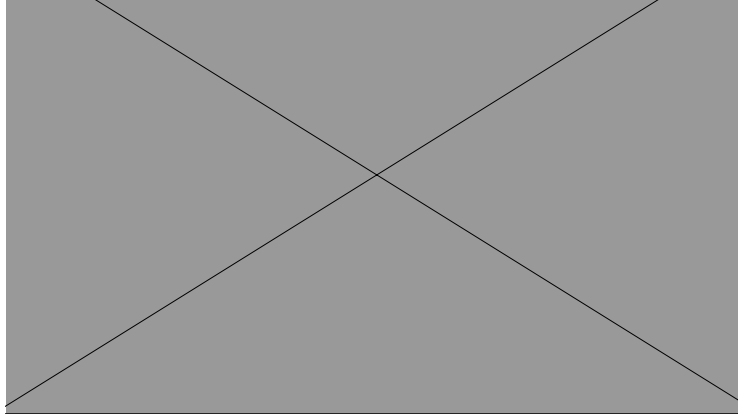
Si	46	57%
no	22	43%

¿En qué páginas las ves?

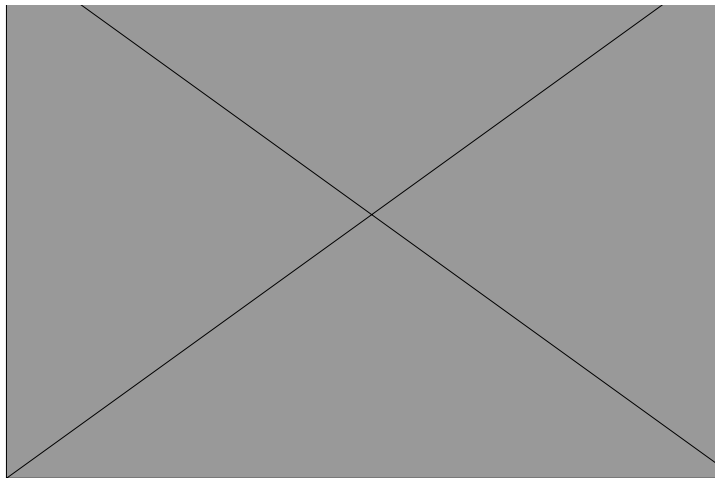


2

1.- ¿Te gusta el libro?
Si= 26 No= 0

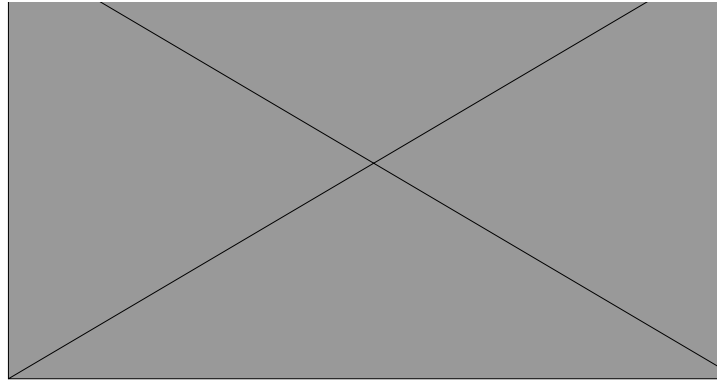


2.- ¿Qué es lo que más te agrada del libro?
Dibujos=11 Portada=8 Colores=4 Titulo=3





3.- ¿Te gustaría que tuviera algo más?
Dibujos= 10 Colores= 7 Páginas= 4 Nada= 3



4.- ¿Le pedirías a tus papás que te lo compraran?
Si= 26 no= 0

